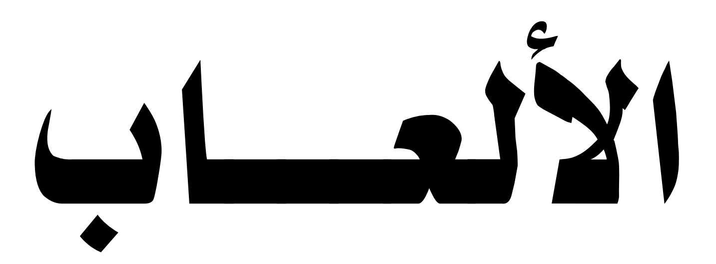


محمد حامد الأفندي

الكتاب: الألعـاب

الكاتب: محمد حامد الأفندي

الطبعة: 2018

الناشر: وكالة الصحافة العربية (ناشرون)



5 ش عبد المنعم سالم – الوحدة العربية – مدكور- الهرم – الجيزة

جمهورية مصر العربية

هاتف : 35825293 – 35867576 – 35867575

فاكس : 35878373

http://www.apatop.com E-mail: news@apatop.com

دار الكتب المصرية

فهرسة إثناء النشر

الأفندي ، محمد حامد

الألعـاب / محمد حامد الأفندي

– الجيزة – وكالة الصحافة العربية.

256 ص، 18 سم.

الترقيم الدولى: 9 – 711 – 446 –977 –978

أ – العنوان رقم الإيداع : 5671 / 2018

الألعــــاب



المقدمـة

أحسست حين اعتزمت وضع هذا الكتاب لأطفال المرحلة الأولى من البنين والبنات أنني موصول ذهنياً وتربويا بمادة تتميز بأهمية خاصة ذات طابع يحدده أمران،

الأول: أنها مادة تربوية للمرحلة الأولى التي حتم اندفاعنا التعليمي أن تكون مرحلة الإلزام فتأكد بذلك لزوم تبادل الضرورة التعليمية بين الدولة والشعب على صورة الواجب والحق بين الطرفين لزوماً يحقق الصالح العام والنهضة العربية، وذلك بتعليم كل طفل وطفلة يبلغ السادسة من عمره دون استثناء مما جعل هذه المرحلة الأولى أرضا للتجمع، على أطرافها مفارق الطرق التي يندفع كل طفل فيها إلى عنايته حسبما تؤهله كفايتهم وكيفما تتوزعه أسباب الحياة ليكون في النهاية صانعاً ماهراً أو زارعاً مثقفاً أو عالماً نافعاً أو زعيماً عظيما أو على أية صورة مواطناً صالحاً يؤكد نهضة المجتمع العربي.

وإذا كان الطفل في هذه المرحلة هو مناط العملية التربوية، والطفولة بطبيعتها مرحلة الليونة والتشكل والاستجابة للمؤثرات.

التي تكسبن الخيرات مما يكون له أثر كبير في توجيه النمو، وتشكيل الحياة – لذلك وجبت العناية برعاية أطفال الأمة العربية في هذه المرحلة عناية بالغة، وكان ذلك الأمر هو الأول في تخطيط ملامح مادة ذا الكتاب.

والثاني: أن اللعب من أنجح الوسائل التربوية لأنه أسلوب الطبيعة سيما في مرحلة الطفولة ذات الحاجة الملحة إلى الحركة الدائبة لإذابة الطاقة الحركية الكامنة في الطفل لتشكيل المهارة الخاصة بنشاط ينمي أعضاء الجسم ويدرب الحواس وينفس عن الانفعالات ويشبع الميول مما قد تصح به النفس:

واللعب كذلك من خير وسائل التربية العقلية والخلقية وهو بهذا كله يؤكد ضرورته كوسيلة أصيلة من وسائل التربية التفت إليه علماء التربية التفاتا جعله موضوع بحوث كبيرة في مؤلفاتهم.

وإذا كانت هذه قيمة اللعب فلا يمكن أن يترك في طاقة الأطفال ذهباً خاماً دون صياغة نافعة أو تشكيل مفيد. ومن ضرورة هذه الصياغة انبثق الأمر الثاني الأثر في تحديد قسمات هذا الكتاب.

ولذلك قام أختيار مادة اللعب في كتابنا هذا على أساس من حاجات نمو الأطفال في هذه الأطفال في هذه المرحلة. ومن أهم هذه الحاجات:.

1- أن يفهم الطفل تكوينه الجسماني الخاص، وأن يتعلم كيفية استخدامه في ثقة.

2- أن يكشف الطفل الكثير من احتمالات الحركة، وأن يبدل مجهوداً حقيقياً نحو معرفته وحل مشاكله المتعلقة بالقوة والجلد ، والتوافق ، وغيرها.

3- أن يكون الطفل قادراً على أن ينمي الإحساس بالارتياح، والشعور

بالسعادة، نتيجة ما يقوم به من حركة.

4- أن يقوم الأطفال، كما يقوم قائدهم، بالتعرف على مشاكل الجماعة ووضع الخطط التي تكفل حلها.

5- أن يحس أعضاء الجماعة، حينما يلعبون ويعملون معاً، بالشعور "نحن".

6- أن يشترك أعضاء الجماعة، في تحمل مسئولية اختيار وتنظيم وتقييم نواحي نشاطهم.

7- أن يعرف أعضاء الجماعة القيم التي يحاولون تحقيقها والطرق التي تقودهم إلى ذلك.

8- أن يتوافر لأعضاء الجماعة القدرة على استخدام قدرتهم الإبتكاريه في تنمية وتعديل الألعاب حسب احتياجاتهم، وأن يقوموا بوضع القواعد بالتعاون، وأن يقبلوا القرارات التي تتصل بتطبيق هذه القواعد.

9- أن تقبل الجماعة جميع أفرادها قبولاً طيباً.

10- أن يكون الطفل قادراً على قبول نتائج حركته وتصرفاته بصورة واقعية، وأن يعيد النظر في مشاكله، ويتجه تبعاً لذلك نحو أهداف جديدة.

وتنظيم ألعاب الكتاب حول مستويات معينة من المهارة وقد حددنا مستوى السن الذي يناسب كل لعبة ابتغاء المساعدة في اختيار الألعاب الخاصة بكل مستوى ومع ذلك يجب أن نتذكر أن الكثير من الألعاب يحدث السرور في نفوس أطفال الأعمار المختلفة. بل الكبار ويجب أن

يشترك الأطفال مع م علهم في اختيار الألعاب التي تساعدهم على تحقيق أهدافهم.

وقد ذكرنا عدد أفراد الجماعة المناسب لممارسة كل لعبة، على سبيل الاقتراح لا التحديد، فذلك أمر يتميز بالمرونة ويختلف باختلاف المواقف. وينبغي أن نتذكر دائماً أن الجماعات الكبيرة العدد تواجه صعوبة في النشاط المنتج وإذا كان للأطفال أن يتعلموا كيفية حل مشاكلهم؛ وأن يعتمدوا على أنفسهم، وأن يضعوا أيديهم في أيدي بعضهم وجب علينا أن تقدم إليهم المواقف التي تتيح لهم اكتساب الخبرات الخاصة بذلك، والتي من شأنها أن تتيح سماع صوت كل فرد، والنظر إلى كل رأي بعين الاعتبار، وأن يأخذ كل لاعب دوره في المركز المرموق. وحينما يعمل الأطفال ومعلمهم معا، أي حينما يكو الإحساس "بنحن" واقعي لا عاطفيا فقط، فإن من السهل حل المشاكل واتخاذ القرارات التي تفيد جميع الأعضاء.

وينبغي على المعلم دائما أن يقف على مدى استفادة التلاميذ من مزاولتهم لأي نشاط تربوي، وأن يتعرف على مواطن القوة ونقط الضعف في المجهودات التربوية وتعرف تلك العملية بالتقويم وللتقويم في التربية طرق كثيرة يقوم بعضها على أسس موضوعية كاختبارات الذكاء، والامتحانات في المواد الدراسية، وقياس النمو الجسماني والمهارة الحركية عن طريق استخدام الأجهزة ويعتمد البعض الآخر على ملاحظة المعلم الذاتية الشخصية.

وبالرغم من أن طرق التقويم التي تعتمد على أسس موضوعية

تفضل من الناحية العامية غيرها من الطرق التي تقوم على أساس ذاتية شخصية، إلا أن التقدم في ميدان الطرق الموضوعية ما زال بطيئاً، وخاصة فيما يتصل بتقويم النواحي النفسية والاجتماعية. ولذا كان على المعلمين أن يعتمدوا في ذلك على ملاحظتهم الشخصية.

وتتميز مادة هذا الكتاب باحتوائها على قوائم تعين المعلم على تقويم الخبرات التربوية المنشودة من كل لعبة ونظراً لأهمية عملية التقويم، في حد ذاتها بالنسبة لتوجيه الخبرة والنشاط الإنساني في ضوء ما يتوافر من إمكانيات مادية وإنسانية، فينبغي على المعلم أن يتيح الفرصة أمام التلاميذ للاشتراك في هذه العملية الحيوية حتى يتدربوا عليها، ويعتادوها.

فإلى معلمي المرحلة الأولى في الوطن العربي أقدم هذا الكتاب راجيا أن يحقق الغرض الذي وضعه من اجله.

والله ولي التوفيق

سبتمبر 1968

محمد محمد حامد الأفندي

الفصل الأول

ألعاب الجري والمطاردة

تحليل المهارات:

1- الجري:

يدفع الطفل الأرض بالقدم الخلفية.

يميل بجسمه للأمام.

يهبطا دائما فوق مشطي القدمين، وتكون حركة الركبتين طبيعية سهلة. وتثني الذراعان من الكوعين نصف انثناء.

تؤرجح الذراعان بحرية مع تبادل وضع القدمين على الأرض.

2- التوقف:

يقف الطفل مع ضع إحدى القدمين أماماً والأخرى خلفاً.

يثني الركبتين.

يخفض جسمه نحو الأرض.

يحتفظ بثقل الجسم فوق القدمين.

يحتفظ بالرأس مرفوعة.

3- المحاورة:

يقف الطفل مع فتح القدمين.

يثني الركبتين.

يحتفظ بنقل الجسم منخفضاً

يقوم بسرعة بنقل ثقل الجسم في الاتجاه الذي يرغب التحرك فيه

يحتفظ باتزان جسمه باستخدام الذراعين بحرية.

4- المطاردة:

يقوم الطفل بلمس كتف منافسه لما خفيفاً.

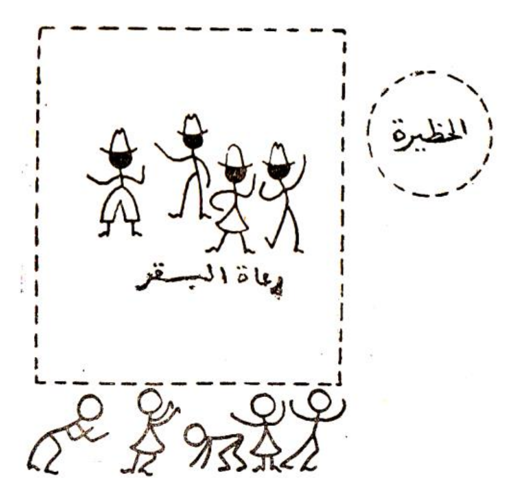
يكون الطفل دائماً مستعداً للتوقف أو للتغيير اتجاهه أثناء الجري.

يحتفظ باتزان جسمه بوساطه تثبيت القدمين جيداً على الأرض

الحصان المتوحش

صفوف الدراسة: الأول – الثاني

عدد اللاعبين: 12 – 20 لاعباً بكل جماعة



المرتفعات

1– يمثل أربعة أفراد من الجماعة "رعاة البقر" ويقوم باقي أفراد الجماعة بدور "الخيول المتوحشة".

2– تتخذ الخيول المتوحشة مكانها فوق المرتفعات (خلف الخط)، وتتخذ رعاة البقر أماكنهم على مرأى منهم (داخل حدود اللعب): ترسم دائرة (حظيرة) على أحد جانبي الملعب.

3– ينادي قائد الرعاة "الخيول المتوحشة" فتجري الخيول من فوق المرتفعات إلى ساحة الملعب، وعليهم عدم مغادرتها.

4- يقوم الرعاة بمطاردة الخيول. وعلى من يمسك من الخيول أن يذهب مباشرة إلى الحظيرة.

5- يستمر اللعب حتى يتم مسك جميع الخيول.

6- يصبح آخر من يمسك من الخيول قائدا جديداً لرعاة البقر. ويقوم باختيار ثلاثة لاعبين ممن لم يمارسوا دور رعاة البقر، ليساعدوه في مطاردة الخيول عندما تستأنف اللعبة من جديد.

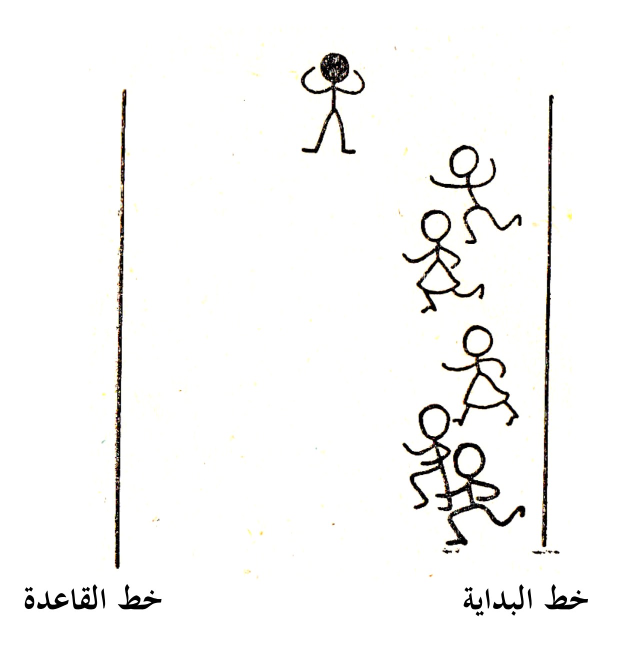
التقويم:

- هل يقوم رعاة البقر بالعمل معا لتطويق الخيول؟
- هل يقوم رعاة البقر بوضع خطة للهجوم تمكنهم من النجاح مع بذل أقل قسط ممكن من المجهود؟
- هل تذهب الخيول مباشرة، حينما تمسك، إلى الحظيرة؟
- هل تقوم الخيول بالاقتصاد في المجهود، كلما أمكن ذلك (أي لا تجري بالساحة دون هدف)؟

الطائرات النفاثة

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين: 10 – 15 لاعبا بكل جماعة.



1- يقف اللاعبون خلف خط البداية ويمثلون "الطائرات النفاثة" ويختار أحدهم ليكون آذنا بالبدء.

2- ينادي الآذن بالبدء "استعد للطيران" – "أنطلق". وعند سماع الأمر "أنطلق"، تجري الطائرات إلى خط القاعدة ثم تعود إلى خط البداية مع إحداث صوت أزيز الطائرات النفاثة أثناء الجري.

3- يصبح الطيار الذي يعود إلى خط البداية أولا، آذنا للبدء في الدور التالي من السابق.

4- تبعد القاعدة عن خط البداية مسافة ثلاثين قدما تقريباً.

التقويم:

- هل يبدأ الأطفال الجري بداية صحيحة بالنسبة لسماع الإشارة؟
- هل يجري الأطفال جريا صحيحاً؟ (أنظر تحليل المهارة)
- هل تقوم الأطفال بلمس خط القاعدة وتغيير اتجاه الجري بكفاية حركية؟
- هل يستكمل جميع الأطفال رحلتهم؟

الصياد

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين: **10 – 15** لاعبا بكل جماعة.

1- يختار أحد اللاعبين ليقوم بدور الصياد. ويتجه إلى باقي اللاعبين مناديا "تعالوا معي لنصطاد الدببة".

خط المرمى





2- يصطف اللاعبون خلف الصياد في قاطرة، ثم يسير الصياد في أي اتجاه يشاء تتبعه القاطرة.

3- وحينما يصل الصياد إلى مكان بعيد عن خط المرمى، ينادي "أضرب"، فيجرى اللاعبون نحو خط المرمى. يقوم الصياد بمحاولة مسك أكبر عدد ممكن من اللاعبين قبل أن يصلوا إلى خط المرمى. وعندما يمسك الصياد لاعبا ينادى اسمه حتى يعلن ذلك اللاعب بأنه قد مسكه.

4- يقوم الصياد باختيار صياد جديد ممن لم يمسك من اللاعبين، وتستأنف اللعبة من جديد.

التقويم:

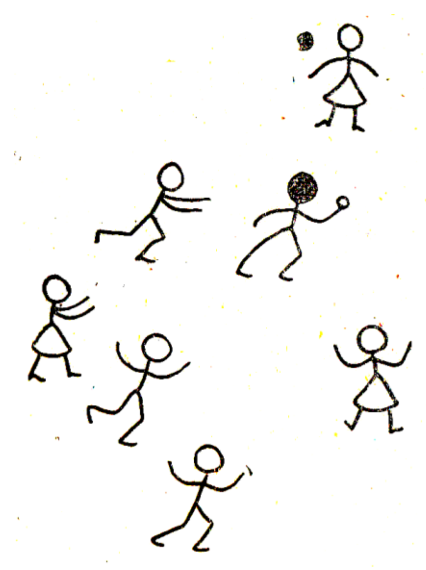
- هل يفكر الصياد في إستراتيجية الموقف قبل أن ينادي "اضرب"؟
- هل يقود الجماعة إلى أبعد ما يمكن من خط المرمى؟
- هل يضع نفسه ، حينئذ ، بين الخط وبين الجماعة؟
- هل يتقبل الأطفال الموقف بجرأة وإقدام؟
- هل يتبع الأطفال الصياد عن قرب أثناء السير؟
- هل يتبع الأطفال خطوات بعضهم البعض الآخر ممن يتقدمونهم في القاطرة؟

- هل يقوم الصياد بتحديد غرض حيقي أثناء المطاردة، فلا يجري دون هدف.

مطاردة أكياس الحب

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبون: 8 – 10 لاعبا بكل جماعة



1- يقوم اللاعبون بمطاردة "الغريب"، الذي يحمل كيس حب.

2- إذا تمكن أحد اللاعبين من مسك "الغريب"، يأخذ منه كيس الحب، ويصبح هو "الغريب"، ويقوم اللاعبون بمطاردته.

3- ويجوز للغريب، إذا شاء، أن يرمى كيس الحب في أي وقت. ويصبح

اللاعب الذي يلقف الكيس "الغريب" ويقوم اللاعبون بمطاردته.

التقويم:

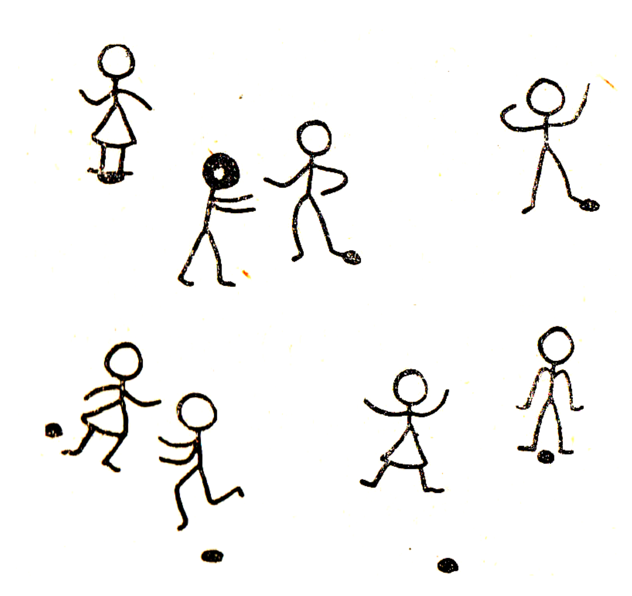
- هل تتوافر الشجاعة لكل طفل في لقف كيس الحب وحمله؟
- هل يشارك اللاعب الماهر زملاءه الآخرين فيرمي إليهم كيس الحب؟
- هل يبدو الإصرار على الأطفال أثناء محاولة مسك حامل الكيس؟
- هل يجري الأطفال وفقاً لهدف يرسمونه في أذهانهم؟
- هل يستمر الأطفال في المطاردة دون توقف؟

القط في الركن

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين: 5 – 15 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: أهداف (أكياس حب – دوائر مرسومة على الأرض – مربعات خشبية، إلخ...)، ينقص عددها عن عدد اللاعبين بواحد.



1. تسمى الأهداف "بالأركان"، وتوزع حول ساحة اللعب. يقف كل لاعب فوق ركن من الأركان، عدا لاعبا يسمى "القط".

2. يسير القط من لاعب لآخر قائلا "يريد القط ركنا" فيجيب اللاعب "اذهب إلى الباب المجاور". ويحاول اللاعبون حينئذ، تبادل أركان بعضهم البعض الآخر، كلما استطاعوا ذلك.

3. يحاول القط الحصول على ركن من الأركان التي غادرها أصحابها بغرض الحصول على ركن آخر. فإذا نجح القط في ذلك، يصير صاحب الركن "قطا". ويستأنف اللعب من جديد.

4. يمكن للقط متى شاء أن ينادي "غير الاركان" وحينئذ، يصبح من واجب كل لاعب أن يغير ركنه.

التقويم:

- **هل يسود التفاهم (بالإشارة ، أو الحديث) بين لاعبي الأركان قبل أن يقوموا بتبادل الأركان؟**

- **هل تتوافر القدرة لدى كل طفل على تقبل الفشل، حينما يفقد ركنه، دون ان يعود باللأئمة على غيره؟**

- **هل يبدي كل لاعب رغبته في تبادل ركنه مع غيره من اللاعبين؟**

- **هل يتصرف القط تصرفا حكيماً للحصول على ركن؟**

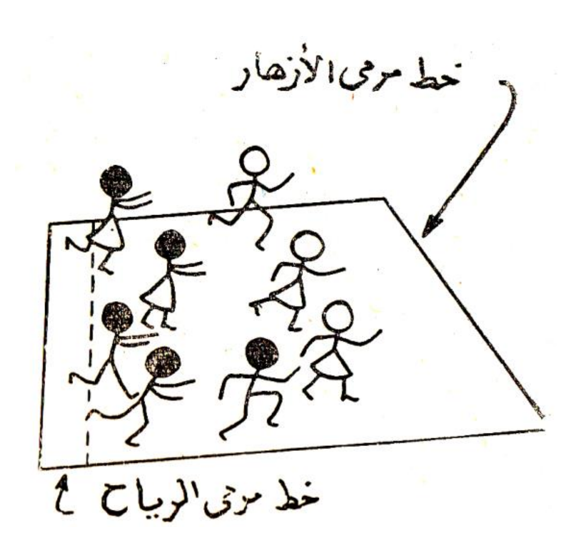
- **هل يكون دائما مستعداً للتحرك بسعة في أي وقت؟**

- **هل يكون دائماً مدركاً لما يدور حول الأركان الأخر، بالإضافة إلى الركن الذي يحاول الوصول إليه؟**

الأزهار والرياح

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين: 8 – 30 لاعباً بكل جماعة.



1. **يقسم اللاعبون إلى مجموعتين، يطلق على إحداهما أسم"الرياح"، وعلى الأخرى اسم " الأزهار".**
2. **يقف لاعبو الرياح على أحد خطي المرمى، ويقف لاعبو الأزهار على خط المرمى الآخر.**
3. **تختار جماعة الأزهار اسما لها من بين أسماء مختلف الزهور، ثم تتقدم نحو خط مرمى الرياح حتى تصبح على بعد حوالي ثلاثة أقدام من.**
4. **تصيح الأزهار "أتعرفي أيتها الرياح من نحن؟" فيقوم الأطفال الذين**

يمثلون الرياح بذكر أسماء الزهور التي يحتمل أن يكون الاسم المختار من بينها "ورد، فل ، قرنفل، نرجس، إلخ). وحينما تنجح الرياح ي ذكر الاسم الصحيح، تجري الأزهار نحو مرماهم، وتقوم الرياح بمطاردتها.

5. ومن يمسك من الأزهار يصبح عضواً في جماعة الرياح، ويذهب إلى مرماهم. وتختار الأزهار لنفسها اسماً جديداً ويستأنف اللعب من جديد. وهكذا يستمر اللعب حتى يتم مسك جميع أفراد جماعة الأزهار.

6. يمكن إعادة ممارسة اللعبة، بأن تتبادل الجماعة دورها مع الجماعة الأخرى، فتصبح الأزهار رياحاً، وتصير الرياح أزهارا.

التقويم:

- هل تلتزم أفراد الرياح الوقوف على خط مرماهم. كما تلتزم أفراد الأزهار الوقوف على البعد المحدد من الرياح؟
- هل يقوم الأطفال بالجري سريعا بمجرد ذكر الاسم الصحيح؟
- هل تتوافر القدرة لدى الأزهار على تركيز انتباههم في الوصول إلى خط مرماهم دون أن يستولى عليهم الخوف من أن يمسكوا فتضطرب خطواتهم؟
- هل يتقبل الأطفال الفشل حينما يمسكون، ويتحولون أفراد طبيعيين

في جماعة الرياح؟

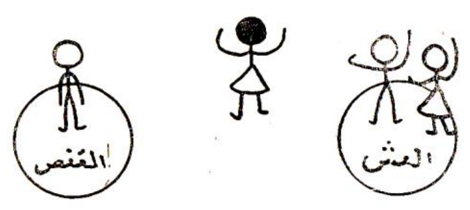
صياد الطيور

صفوف الدراسة: الأول – الثاني

عدد اللاعبين: 12 – 20 لاعباً بكل جماعة.

1. يقف الأطفال في الغابة، خلف خط يرسم على الأرض.
2. يختار كل طفل لنفسه اسم أحد الطيور (أو يقوم المعلم بإطلاق أسماء الطيور على الأطفال) ويمكن اشتراك أكثر من طفل في حمل اسم طائر واحد.
3. يقف "صياد الطيور" بين الغابة والعش. ثم ينادي "النسر يطير" (أو العصفور، أو الغراب، أو الحمام، أو أي طائر يختاره)، فيجري الأطفال الذين يحملون هذا الاسم إلى العش ويقوم الصياد بمطاردتهم.
4. ومن يمسك من اللاعبين قبل أن يصل إلى العش، يذهب إلى القفص.
5. وقد ينادي الصياد متى شاء "الطيور تطير"، وحينئذ ينبغي على جميع الطيور في الغابة أن تطير إلى العش.

الغابة



6. وتنتهي اللعبة حينما يتم طير جميع اللاعبين. ويستأنف اللعب من جديد بأن يقوم الصياد باختيار صياد جديد من بين الأطفال الذين قد وصلوا إلى العش سالمين. وتعود الطيور إلى الغابة، وتستبدل الأطفال أسماءها بأسماء طيور أخرى.

التقويم:

- هل تتوافر لكل طفل لثقة في نفسه فيتحرك بمجرد أن يذكر الصياد اسمه (لا أن يقف في انتظار حركة غيره من الأطفال وإتباعهم)؟
- هل يتقبل كل طفل الفشل، فيذهب سريعاً إلى القفص إذا مسك؟
- هل تتوافر القدرة لدى الأطفال على سرعة تغيير الاتجاه) لتجنب

المسك؟

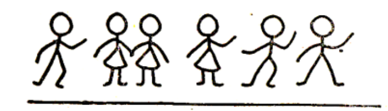
- هل يعطف الأطفال على من يمسك منهم، ولا يسخرون منه؟

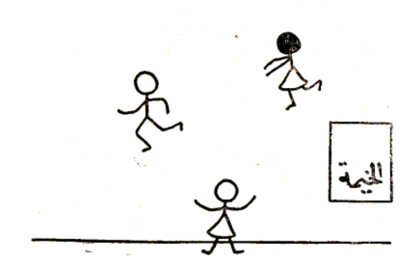
الجوال الأحمر

صفوف الدراسة: الأول – الثاني

عدد اللاعبين: 8 – 10 لاعباً بكل جماعة.

1. يقف اللاعبون خلف خط يرسم على الأرض، ويقف الصياد في منتصف ميدان اللعب.
2. ينادي الصياد "أيها الجوال الأحمر، أيها الجوال





الأحمر ، أرسل إلينا محمد على حالا" (أو أي اسم من أسماء أطفال الجماعة). ومن يذكر اسمه من الأطفال يجري نحو خط المرمي المضاد، ويقوم

الصياد بمطاردته فإذا نجح الصياد في لمس الطفل، يذهب هذا الطفل إلى المربع "الخيمة".

3. ينادي الصياد اسما آخر ويحاول مسكه.

4. ويجب على الصياد، في المرة الثالثة، أن يقوم "أيها الجوال الأحمر، أيها الجوال الأحمر، أرسل إلينا جميع الأفراد"، فيجري الأطفال جميعا، ويحاول الصياد مسكهم.

5. يذهب من يمسك من الأطفال إلى الخيمة، ويحصي عدد الأطفال الذين قام الصياد بمسكهم.

6. يختار الصياد صياداً من بين من لم يمسك من الأطفال، ثم يستأنف اللعب من جديد.

التقويم

- هل يقوم الطفل بالجري وفقا لخطة يرسمها في ذهنه لتجنب الصياد؟
- هل تتوافر القدرة للصياد على التفوق على من يجري من الأطفال، وذلك بمراقبة خططه والتحرك وفقاً لحركته؟
- هل يستطيع الأطفال التوقف بسرعة وتغيير الاتجاه أثناء الجري؟
- هل تتوافر لدى الصياد الشجاعة على مواجهة من يفوقه من اللاعبين أو من يتساوي معه في المقدرة، فينادي اسمه؟

هلا ! هلا ! اقترب

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين 10 – 30 لاعباً بكل جماعة.

1. يرسم خطان يبعدان بعضهما عن بعض مسافة مناسبة. يختار أحد اللاعبين ليقوم بدور الصياد. ويقف





في منصف المسافة بين الخطين. ويقف باقي اللاعبين خلف أحد الخطين.

2. ينادي الصياد "هلا : هلا : اقترب" فيجري اللاعبون جميعا إلى الخط الآخر، ويقوم الصياد بمطاردتهم.

3. ينضم من يمسك الأطفال إلى الصياد لمساعدته في مطاردة اللاعبين حينما تستأنف اللعبة من جديد. ولا يجوز لغير الصياد أن يصدر النداء.

4. عندما يتم مسك جميع الأطفال، يصبح آخر من يمسك من الأطفال

صياداً جديداً. وإذا صعب التحقق من هذا الطفل (إذ يحتمل أن يمسك عدد من الأطفال في وقت واحد) فعلى الصياد أن يختار صياداً جديداً.

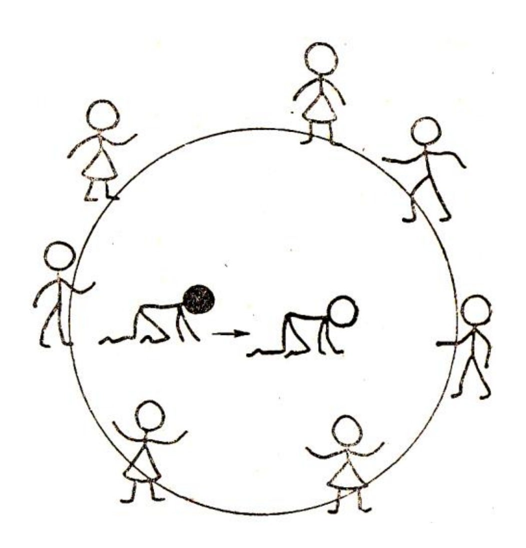
التقويم:

- هل يستطيع الأطفال التحكم في أنفسهم فلا يتحركون إلا عند نداء الصياد؟
- هل تتوافر القدرة لدى الأطفال على الانحراف أثناء الجري حتى يتجنبوا الاصطدام بغيرهم؟
- هل تتوافر القدرة لدى الأطفال على محاورة الصياد وتجنب المسك؟
- هل يمسك الأطفال بعضهم البعض الآخر بطريقة صحيحة تخلو من الخشونة أو الأذى؟

البستاني واللص

صفوف الدراسة: الأول – الثاني

عدد اللاعبين: 8 – 10 لاعبا بكل جماعة



1. **يقف اللاعبون في دائرة. يختار لاعب ليقوم بدور "اللص" ويقف داخل الدائرة. ويختار لاعب آخر ليمثل "البستاني" ، ويجري حول الدائرة قائلا "من سمح لك أيها اللص بدخول حديقتي".**

2. **يجيب اللص "لا أحد" فيقوم البستاني حينئذ، بمطاردته.**

3. **يجري اللص داخل وخارج الدائرة مراوغا البستاني، ويؤدي أثناء الجري بعض الحركات، وعلى البستاني أن يقلد تلك الحركات أثناء مطاردة اللص.**

4. **إذا نجح البستاني في مسك اللص، يقوم باختيار لاعب آخر ليصبح لصا في الدور الجديد.**

5. **إذا فشل البستاني في تقليد للص، يقوم اللص باختيار بستاني جديد.**

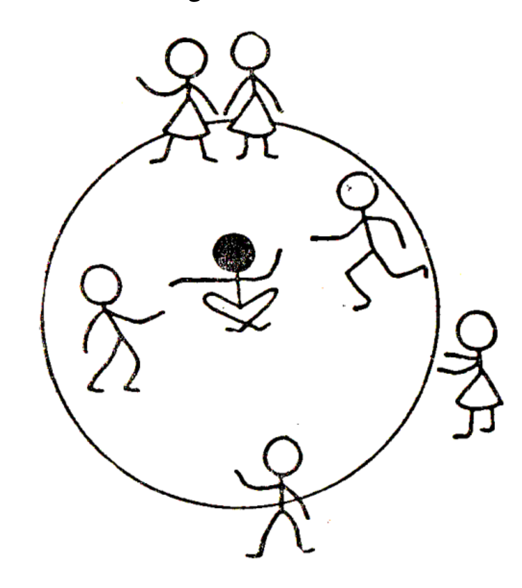
التقويم:

- هل يدرك اللاعبون حول الدائرة مسئوليتهم في تكوين الدائرة بصورة منتظمة طوال ممارسة اللعبة؟
- هل يقوم اللص بوضع الخطط التي تمكنه من خداع البستاني، وتغيير تلك الخطط وفقاً لتغيير أسلوب البستاني في المطاردة.
- هل يقوم اللص بأداء حركات مختلفة أثناء الجري، (كالدحرجة، والزحف، والحجل، والزحلقة، والجري للخلف إلخ).

الضفدعة

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين: 8 – 10 لاعباً بكل جماعة



1. يختار لاعب ليمثل "الضفدعة"، ويجلس في وسط دائرة.
2. يجري اللاعبون إلى داخل الدائرة للاقتراب من الضفدعة، ثم يصيحون "ايتها الضفدعة هلى تستطيعين مسكنا؟".
3. تقوم الضفدعة بمطاردة اللاعبين حتى محيط الدائرة.
4. ومن يمسك من اللاعبين ينضم إلى الضفدعة، ويجلس في وسط الدائرة ليساعد الضفدعة في مطاردة اللاعبين.
5. يستمر اللعب حتى يتم مسك أربعة لاعبين. وحينئذ تقوم الضفدعة و باختيار ضفدعة جديدة من بين من لم يمسك من اللاعبين.

التقويم:

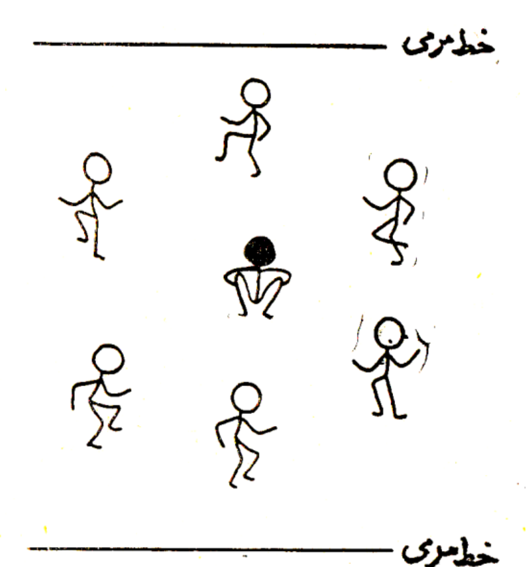
- هل تتوافر لدى كل طفل الجرأة التي تدفعه إلى تكرار دخول الدائرة؟
- هل يمسك الأطفال بعضهم البعض الآخر دون استخدام الخشونة؟
- هل يعرف كل طفل ماذا يفعل إذا تم مسكه؟
- هل تقوم الضفادع بالعمل معا لمسك اللاعبين؟

المهر

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين: **10 – 12** لاعبا بكل جماعة.

1. يختار أحد اللاعبين ليقوم بدور المهر. ويجلس في منتصف المسافة بين خطي المرميين. وينتشر باقي اللاعبين مع الحجل حول المهر.



2. وعندما يثب المهر في الهواء، يجري اللاعبون إلى احد خطي المرميين، ويقوم المهر بمطاردتهم.

3. من يمسك من اللاعبين قبل أن يصل إلى الخط ينضم إلى المهر ويجلس في منتصف الملعب ليساعده في مطاردة اللاعبين.

4. لا يجوز لأي لاعب ينضم إلى المهر أن يتحرك قبل أن يتحرك المهر.

5. يستمر اللعب حتى يتم مسك جميع الأطفال.

التقويم:

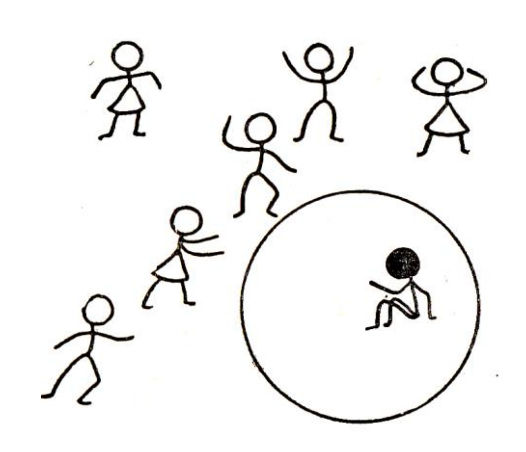
- **هل تبدو الشجاعة والجرأة في حركات اللاعبين؟**
- **هل يدرك كل طفل دورة فيقوم بتحدي المهر بحكمة ومهارة؟**
- **هل تتوافر لدى الأطفال القدرة على سرعة تغيير الحركة، من الحجل إلى الجري بمجرد أن يثب المهر ويأخذ في مطاردته؟**

الأسد الأحمر

صفوف الدراسة: الأول – الثاني

عدد اللاعبين: 10 – 15 لاعبا بكل جماعة

1. **يختار لاعب ليقوم بدور الصياد، ويجلس داخل دائرة. ويدور اللاعبون حول الدائرة صائحين "أيها الأسد الأحمر، اخرج من غابتك".**



2. يخرج الأسد من الغابة، ويقوم بمطاردته اللاعبين حتى ينجح في مسك احدهم. ويعود الأسد، حينئذ، وبرفقته اللاعب الممسوك، إلى الدائرة. ويقوم اللاعب الممسوك بمساعدة الأسد في مطاردة اللاعبين.

3. يستمر اللعب حتى يتم مسك جميع اللاعبين. ويصبح آخر من يمسك من اللاعبين أسداً جديداً.

التقويم:

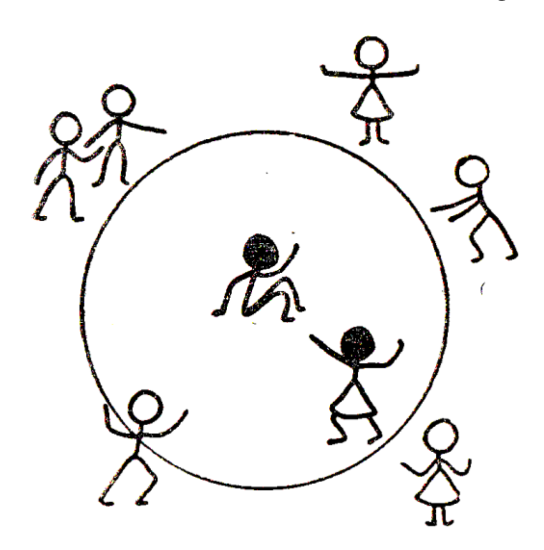
- هل يبدى الأسد مهارة في الانقضاض على اللاعبين دون أن يتوقعوا ذلك؟
- هل تتوافر لدى الأطفال القدرة على مراعاة حركات بعضهم البعض الآخر أثناء تحرشهم بالأسد أو هروبهم منه (بمعني انهم لا يقومون بدفع بعضهم أو إعاقة حركة بعضهم البعض الآخر، أو التسبب في مسك غيرهم أثناء محاولتهم النجاة بأنفسهم؟)
- هل يذهب من يسمك من الأطفال مباشرة إلى غابة الأسد؟
- هل يتخذ الأطفال أوضاع الاستعداد التي تمكنهم من التحرك بسرعة في الاتجاه المضاد حين الإقدام على الاقتراب من الأسد والتحرش به؟

معاكسة الدب

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين : 8 – 10 لاعباً بكل جماعة.

1. يختار لاعبان، احدهما يمثل "الدبة" ويجلس في منتصف الدائرة، والآخر يمثل "حراسة الدبة"، ويجلس بجانب الدبة.



2. ينادي حارس الدية "دبتي حرة" فيقوم الأطفال بمطاردة الدبة، ويحاول الحارس بلمس من يقترب منها من اللاعبين.

3. على الدبة أن تجلس دون حركة، ولكن يجوز لها أن تحمي نفسها بلمس من يقترب منها من اللاعبين قبل أن يقوموا بلمسها.

4. ويخرج من اللعب كل من يلمسه الحارس أو الدبة من اللاعبين.

ويعود هؤلاء اللاعبون إلى الاشتراك في اللعب حينما يستأنف من جديد.

5. **إذا نجح لاعب في مسك الدبة بطريقة صحيحة يصبح دبة جديدة، وله أن يختار حارساً جديدة، وله أن يختار حارساً جديداً، ويستأنف اللعب من جديد.**

التقويم:

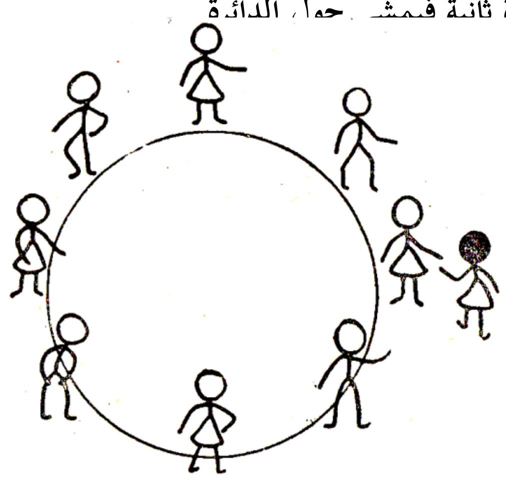
- **هل تتوافر الشجاعة والإقدام لدى كل طفل في الدخول كثيراً إلى الدائرة لمعاكسة الدبة؟**
- **هل يلمس الأطفال بعضهم البعض الآخر بطريقة صحيحة دون ضرب أو دفع؟**
- **هل يقوم الأطفال بالتفكير معا ووضع الخطط لمسك الدبة. (هل يتفق عدد كبير في دخول الدائرة معا في وقت واحد مثلا).**
- **هل يتقبل من يلمس من الأطفال الفشل فلا يعترض ولا تمتعض؟**
- **هل تتوافر لكل طفل القدرة على المحاورة وتغيير الاتجاه؟**
- **هل تتوافر لدى الأطفال القدرة على "المعاكسة" دون إسراف أو خشونة؟**

الصقر الذهبي

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين: 8 – 10 لاعباً بكل جماعة.

1. يقف اللاعبون في دائرة، عدا لاعبا يمثل الصياد. يمشي الصياد حول الدائرة ليلمس كل لاعب قائلا "الصقر الذهبي".
2. حينما يقول الصياد حين لمس أحد اللاعبين "الصقر الأبيض" على هذا اللاعب أن يقوم بمطاردة الصياد حول الدائرة، فإذا نجح في لمس الصياد قبل أن يتمكن من الوصول إلى المكان الخالي بالدائرة، فإنه يصبح صياداً جديداً، أما إذا فشل في ذلك، فإن الصياد يستأنف اللعب مرة ثانية فيمشي حول الدائرة



3. وإذا قام الصياد بمحاولتين دون أن يمسكه أحد، وجب عليه أن يختار صياداً جديداً.

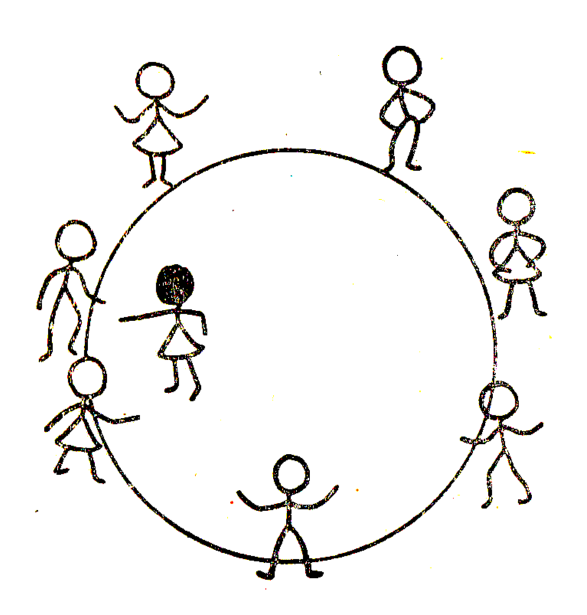
التقويم:

- هل يقوم الأطفال بالاستماع جيداً إلى نداء الصياد حينما يلمسهم.
- هل يتجنب اللاعبون أثناء الجري الاحتكاك بزملائهم حول الدائرة؟
- هل يحتفظ اللاعبون الذين يقفون في الدائرة بانتظامها، حتى يكون طريق المطاردة دائماً خاليا للمطاردين؟
- هل يتحمل الصياد حينما ينتهي دورهم مسئولية اختيار صياد جديد؟

إجراء العشاء

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين: هـ10 – 15 لاعبا بكل جماعة



1. يقف اللاعبون في دائرة، عدا لاعبا واحدا يمثل الصياد ويسير داخل محيط الدائرة، ثم يقف فجأة ويلمس لاعبين متجاورين في وقت واحد.

2. يجري اللاعبان في اتجاه مضاد للآخر حول الدائرة. ويقف الصياد مكان احدهما، ويترك المكان الآخر خاليا ومن يصل إلى المكان الخالي أولا يصبح صياداً جديداً.

التقويم:

- هل يكون اللاعبون جميعاً مستعدين للتحرك في الاتجاه الصحيح حينما يقع اختيار الصياد عليهم؟
- هل تتوافر القدرة لدى الأطفال على الجري عكس اتجاه بعضهم

البعض الآخر دون أن يحدث صدام بينهما حينما يتقابلون؟

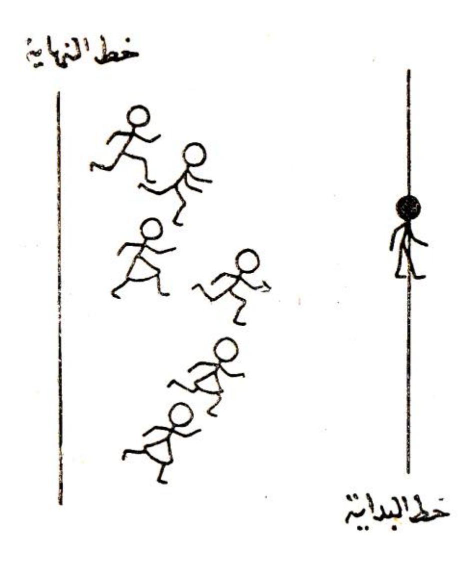
- هل يتحمل اللاعبون في الدائرة مسئولية الاحتفاظ بالمكان الشاغر بها؟

النور الأحمر

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين: 10 – 15 لاعبا بكل جماعة.

1. يرسم خطان بينهما مسافة مناسبة. أحدهما للبداية، والآخر للنهاية. يقف اللاعبون على خط البداية، عدا لاعباً واحداً يمثل الصياد ويقف على خط النهاية مع مواجهة ظهرة اللاعبين، ويقوم الصاد بالعد بصوت مرتفع من واحد إلى عشرة، ث يصيح "النور الأحمر"، ويدور ليواجه اللاعبين.



2. يحاول اللاعبون الجري إلى خط النهاية أثناء قيام الصياد بالعد. ويجب على اللاعبين أن يقفوا اينما كانوا حينما يقول الصياد "النور الأحمر". ومن يتحرك منهم، حينئذ، يعيده الصياد إلى خط البداية، ويستأنف اللعب، فيقوم الصياد باعد من جديد، ويجري اللاعبون من حيث توقفوا ، أو من خط البادية بالنسبة لمن أعيد إليه.

3. وهكذا يستمر اللعب حتى يصل أحد اللاعبين إلى خط النهاية أولا، فيصبح صياداً جديداً لدور جديد.

التقويم:

- هل يقود الصياد اللعبة قيادة حكيمة؟ هل يتحدث بصوت مرتفع واضح؟ هل يقوم بحزم بذكر اسم من يتحرك من اللاعبين بعد سماع نداء "النور الأحمر" ؟

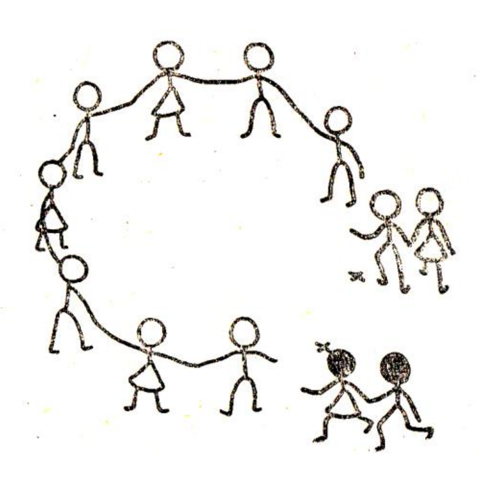
- هل تتوافر القدرة لدى كل طفل على التوقف دفعة واحدة أثناء الجري بسرعة؟
- هل تتوافر القدرة لدى كل طفل على بدء الجري بسرعة عند سماع الإشارة مباشرة؟
- هل يعود اللاعبون إلى خط البداية إذعانا لأمر الحكم دون مناقشة؟

العربي الطائر

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين: 12 – 15 لاعباً بكل جماعة.

1. يقف اللاعبون في دائرة، عدا لاعبين يقومان بتشبيك أيديهما في أيدي بعض، ويسير أن حول الدائرة، ويمثلان الصيادين .



2. يقوم الصيادينة بلمس يدي لاعبين بالدائرة، ثم يجريان في اتجاه سيرهما. مع استمرار تشبيك يديهما في يدي بعض، بغرض الوصول إلى المكانين الشاغرين.

3. يجري اللاعبان اللذان قد لمسا حول الدائرة في عكس اتجاه الصيادين، مع تشبيك يدي كل منهما في يدي الآخر، بغرض الوصول إلى المكانين الشاغرين في الدائرة. ومن ينجح من الزوجين في الوصول إلى المكانين الشاغرين أولا يصبح الصياد في الدور التالي للعبة.

التقويم:

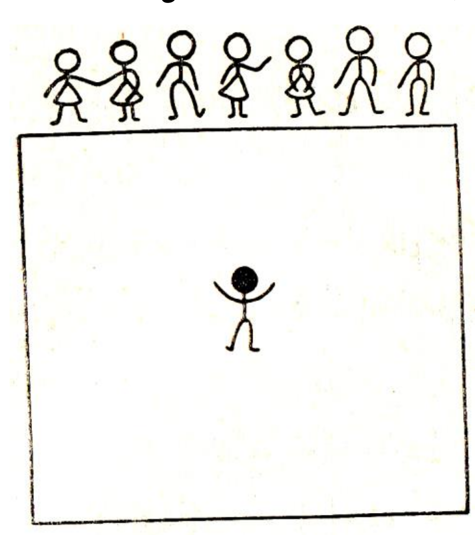
- هل يفكر اللاعبون بالدائرة في الاتجاه الذي سوف يتحركون فيه إذ لمسوا؟
- هل تتوافر القدرة لدى الأطفال على مقابلة وتجاوز بعضهم البعض الآخر أثناء الجري دون أن يصطدموا، أو دون أن تتأثر سرعة عدوهم؟
- هل يتعاون كل لاعب مع زميلة أثناء الجري؟
- هل يساعد كل منهم زميله على الجري بأسرع ما يمكن؟

- هل يحافظ كل منهم على زميله من السقوط على الأرض؟
- هل يقبل اللاعب قدرة زميله ويقوم بمساعدته على النجاح؟
- هل يشجع كل منهما الآخر؟
- هل يقبل كل منهما الهزيمة دون أن يعود باللوم على زميله.

رجل من القمر

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع.

عدد اللاعبين: 10 – 12 لاعباً بكل جماعة.



1. يرسم مربع مساحته مناسبة. يقف اللاعبون خلف أحد أضلاع المربع، عد لاعبا واحداً يقف في منتصف الملعب. يحمل كل لاعب من اللاعبين اسم لون من الألوان. ينادي اللاعبون على الصياد قائلين "رجل القمر ، هل لنا أن نطاردك إلى النجوم"؟

2. يجيب الصياد "نعم"، إذا كان لونكم أزرقاً" أو يذكر اسم أي لون يشاء.

3. على كل من يحمل اسم هذا اللون من الأطفال أن يقوم بمطاردة الصياد داخل حدود الملعب. ومن ينجح في لمس الصياد، يصبح صياداً جديداً، ويستأنف اللعب من جديد.

التقويم:

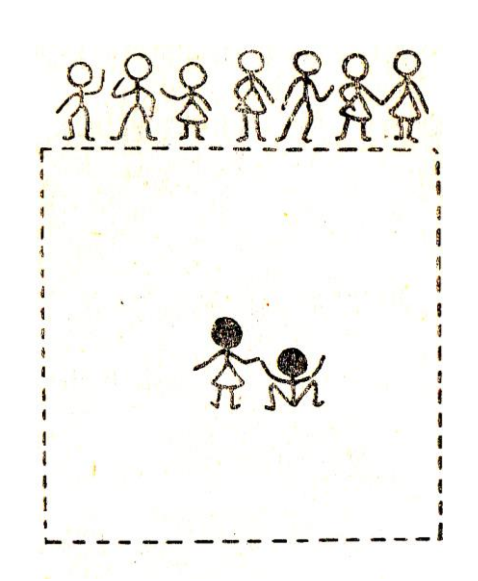
- هل تتوافر لدى كل طفل اليقظة التي تمكنه من التحرك بمجرد سماع النداء؟
- هل يفكر الطفل في الاتجاهات التي يحتمل أن يتحرك الصياد فيها، وبذلك يتحرك الطفل نحو هدف معين ليقطع على الصياد الطريق؟
- هل يذكر الصيادون أسماء ألوان مختلفة حتى ينال كل طفل فرصة الاشتراك الفعلي في اللعب؟

مطاردة الكلب العجوز

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع.

عدد اللاعبين: 10 – 15 لاعبا بكل جماعة

1. **يرسم مربع مساحته مناسبة، ويقف اللاعبون خلف أحد أضلاع المربع، عدا لاعبين، يمثل احدهما الكلب العجوز**



ويجلس في منتصف الملعب، والآخر يمثل معلم الكلب ويقف بجوار الكلب.

2. **يختار الكلب اسم لون من الألوان ويهمس به في أذن معلمه، يحاول اللاعبون معرفة اسم هذا اللون، وإعلانه في صوت مرتفع. وإذا نجح أحدهم في ذلك، يقول له المعلم "طارد الكلب العجوز".**

3. والطفل الذي ينجح في مسك الكلب العجوز، يصبح كلبا جديداً ، ويختار له معلما.

4. ويعتبر الكلب ممسوكا إذا خرج عن حدود اللعب أثناء المطاردة، ويقوم المعلم حينئذ، باختيار كلب جديد، ويقوم الكلب الجديد بدورة باختيار معلم جديد له.

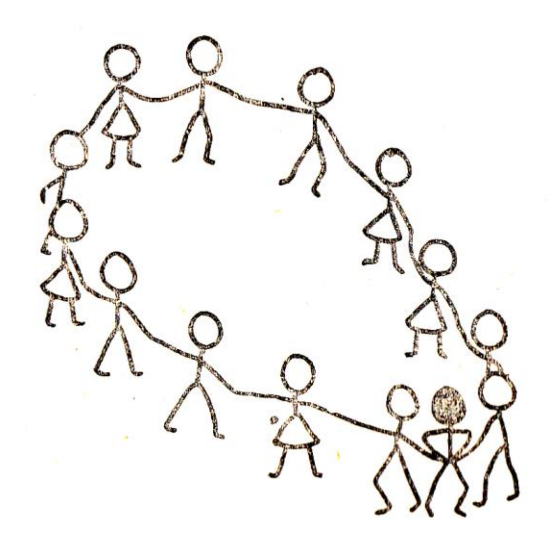
التقويم:

- هل تتوافر لدى الأطفال اليقظة للتحرك بمجرد سماع النداء مباشرة؟
- هل يفكر الطفل في الاتجاهات التي يحتمل أن يتحرك الصياد فيها، وبذلك يتحرك الطفل نحو هدف معين ليقطع على الصياد الطريق؟
- هل يذكر الصيادون أسماء ألوان مختلفة حتى ينال كل طفل فرصة الاشتراك الفعلي في اللعب.

الدب في المصيدة

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع.

عدد اللاعبين: 10 – 12 لاعبا بكل جماعة.



1. يقف اللاعبون مع تشبيك الأيدي في دائرة، عدا لاعبا واحداً يمثل الدب ويقف داخل الدائرة (المصيدة).

2. يحاول الدب الهروب من المصيدة بالزحف من أسفل أذرع اللاعبين أو بالقفز فوقها أو بفكها.

3. إذا نجح الدب في الهروب من المصيدة يقوم اللاعبون بمطاردته، ومن ينجح من اللاعبين في ذلك يصبح دباً جديداً ويستأنف اللعب من جديد.

التقويم:

- هل يستخدم الدب الحيلة في الهروب من المصيدة، فيظهر بمهر الخروج من المصيدة من اتجاه معين، ثم يسلك اتجاها آخر، أو يبدو كأنه سوف يتبعن أسلوبا معينا كالزحف، ثم يقوم الأطفال بالتعاون في

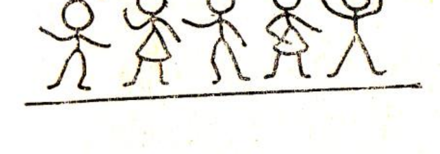
إعادة تنظيم الدائرة بسرعة ودقة بمجرد أن يمسك الدب؟

- **هل يتجمع اللاعبون بسرعة؟**
- **هل يقف الطفل في أي مكان بالدائرة وهو راض، ويقوم بتشبيك يديه في أيدي أي طفل يقف بجانبه؟**
- **هل يتوافر الجلد لدى كل طفل فيستمر في مطاردة الدب حتى يتم مسكه.**

الكرة الحمراء

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع.

عدد اللاعبين: 10 – 30 لاعبا بكل جماعة.





1. يرسم خطان بينهما مسافة مناسبة. ويقف اللاعبون خلف أحد الخطين، عدا لاعبا واحداً يمثل الصياد ويقف في منتصف المسافة بين الخطين. يردد الصياد "الكرة الحمراء" ثلاث مرات، فيجري اللاعبون إلى الخط الآخر، ويقوم الصياد بمطاردتهم.

2. ومن يلمس من اللاعبين ينضم إلى الصياد لمساعدته في مطاردة اللاعبين الآخرين ويقتصر ترديد عبارة "الكرة الحمراء" على الصاد فقط.

3. من يترك الخط من اللاعبين قبل انتهاء الصياد من ترديد "الكرة الحمراء" ثلاث مرات، يعتبر ممسوكا.

4. يمكن للصياد تضليل اللاعبين بذكر لون آخر غير الأحمر في المرة الثالثة فيقول مثلا "الكرة الحمراء، الكرة الحمراء، الكرة الزرقاء"، ومن يتحرك حينئذ يعتبر ممسوكاً.

التقويم:

- هل يتحكم الأطفال في أنفسهم فلا يتحركون إلا عند الإشارة الصحيحة؟

- هل يدرك الأطفال دورهم الجديد حينما يتم مسكهم فيؤدونه على الوجه الأكمل دون حاجة إلى توجيه؟

- هل يعمل المطاردون على اتخاذ أماكن ومواقف تمكنهم من مسك

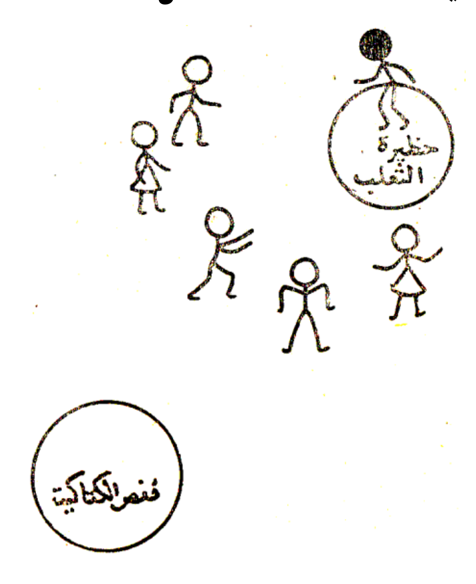
اللاعبين؟

- هل يتعاون المطاردون في مسك اللاعبين؟

منتصف الليل

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع.

عدد اللاعبين: **10 – 15** لاعبا بكل جماعة



1. ترسم بالملعب دائرتان، يقف اللاعبون داخل إحداهما، ويطلق عليهم اسم "الكتاكيت"، عدا لاعباً واحداً ويقوم بدور الثعلب ، ويقف في الدائرة الأخرى.

2. تخرج الكتاكيت من قفصها، وتذهب إلى الثعلب في حظيرته، وتسأله

"كم الساعة الآن يا سيد ثعلب؟" فيجيب الثعلب "منتصف الليل"، تجري الكتاكيت إلى قفصها ويقوم الثعلب بمطاردتها.

3. ومن يمسك من الكتاكيت قبل أن يصل إلى القفص، يذهب إلى حظيرة الثعلب ليساعد في مطاردة الكتاكيت.

4. ولا يجوز لغير الثعلب أن يجيب عن الزمن؟

5. وعندما يتم مسك جميع الكتاكيت، يختار ثعلب جديد ويستأنف اللعب من جديد.

التقويم:

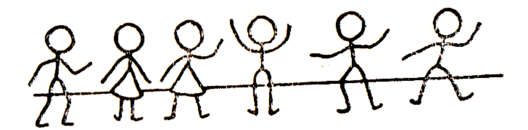
- هل تتوافر لكل طفل الجرأة والشجاعة للاقتراب من حظيرة الثعلب؟
- هل يكون الأطفال دائما في وضع الاستعداد للجري عند الإشارة؟
- هل يقوم الأطفال بالاتفاق على أضل طريقة لاختيار الثعلب الجديد؟

الذئب

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع

عدد اللاعبين: 10 – 20 لاعبا بكل جماعة.





1. **يرسم خطان بينهما مسافة مناسبة، يقسم اللاعبون قسمين، يقف كل منهما خلف أحد الخطين. ويختار لاعب ليقوم بدور الصياد، ويقف في منتصف المسافة بين الخطين.**

2. **ينادي الصياد "أيها الذهب ، احضر إلى الحقل" فيجري كل لاعب إلى الخط الآخر، ويقوم الصياد بمطاردته اللاعبين.**

3. **كل لاعب يتم مسكه، ينضم إلى الصياد ليساعده في المطاردة. ولا يجوز لغير الصياد أن ينادي الذئب.**

4. **يصبح آخر من يمسك من اللاعبين صيادا جديداً.**

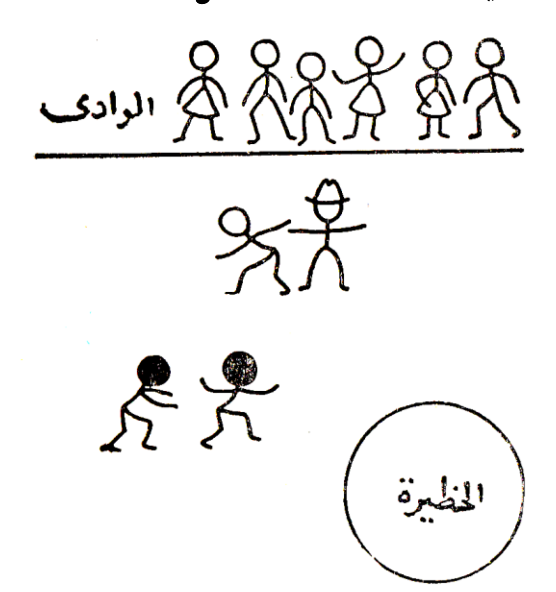
التقويم:

- هل يجري كل طفل بناء على تفكير ونحو هدف معين؟
- هل ينتبه كل طفل إلى مواقف غيره من اللاعبين حتى يستطيع تجنب الاصطدام بهم؟
- هل يقوم الأطفال بالمحاورة بمهارة؟

إنقاذ الغنم

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع

عدد اللاعبين: 12 – 15 لاعبا بكل جماعة.



1. يرسم خط يقف خلفه اللاعبون، ويمثل ميدان اللعب خلف الخط الوادي". وترسم دائرة على بعد مناسب من الخط، ويمثل الحظيرة. ويقوم طفلان بتمثيل دور "ذئبين" ويقوم احد الأطفال بدور "كلب الغنم"، ويمثل طفل آخر "راعي الغنم"، ويمثل باقي الأطفال "الغنم"، ويأخذون أماكنهم في الوادي خلف الخط.

2. تقوم الغنم بالرعي في الوادي. ينادي راعي الغنم "ذئاب" فتجري الغنم إلى الحظيرة، ويقوم الذئاب بمطاردتها.

3. يحاول كل من راعي الغنم وكلب الغنم حماية الغنم من الذئاب، فيضع كل منهما نفسه بين الغنم والذئاب ليحول بين الذئاب والغنم، وتحاول الذئاب الدوران حولهما ومحاورتهم حتى يتمكنوا من مسك أكبر عدد من الغنم.

4. وينبغي الابتعاد عن استخدام الخشونة في لمس اللاعبين بعضهم البعض الآخر؟

5. يتسأنف اللعب باختيار ذئبين وراعي للغنم، وكلب للغنم جدد من بين من لم يمسك من اللاعبين.

التقويم:

- هل يتبع كل من راعي للغنم وكلب الغنم أصول الدفاع؟
- هل يقوم كل منهم بالوقوف بين الغنم والذئاب؟

- هل ينتبه كل من طوال الوقت لمواقف الغنم والذئاب؟
- هل يكون كل منهم مستعداً لتحرك في أي اتجاه لقطع الطريق على الذئاب؟
- هل يتعاون الذئاب معاً في سبيل التغلب على منافسيهم؟
- هل يدرك كل طفل من الغنم الموقف كله، فيضع خطته للوصول إلى الحظيرة سالماً، في ضوء موقف غيره من اللاعبين؟

قراصنة الذهب

صفوف الدراسة: الثالث الرابع.

عدد اللاعبين: 10 – 15 لاعباً بكل جماعة.

1. يقسم اللاعبون إلى جماعتين، تمثل إحداهما "القراصنة" وتقف داخل دائرة تمثل "الكهف". وتقف الجماعة الأخرى التي تمثل "حراسة الشاطئ" في الميناء التي تبعد مسافة مناسبة عن الكهف.
2. يقوم القراصنة بتمرير الذهب "قطعة من النقود، أو الطباشير..ً لخ" فيما بينهم حتى يصل إلى أحد اللاعبين المتفق عليه. ويحاول القراصنة إخفاء ذلك عن حراس الشاطئ.



الميناء

3. يقف حراس الشاطئ بالميناء حتى ينادي قائد القراصنة "المنتشر"، فينتشر القراصنة بميدان اللعب متجهين نحو الميناء. يقوم الحراس بالبحث عن القرصان الذي يحمل الذهب. (ولا يجوز نقل الذهب إلى لاعب آخر بمجرد أن يغادر القراصنة الكهف).

4. ويقول الحارس للقرصان حينما يلمسه "أظهر الذهب" ويجب على القرصان إذا كان يحمل الذهب أن يظهره، وحينئذ يعتبر حارس الشاطئ فائزا. أما إذا وصل القرصان الذي يحمل الذهب إلى الميناء سالماً، فإنه يعتبر فائزاً.

5. تتبادل الجماعتان دوريهما، فتصبح القراصنة حراس الشاطئ، وحراس الشاطئ قراصنة، ويستأنف اللعب من جديد.

التقويم:

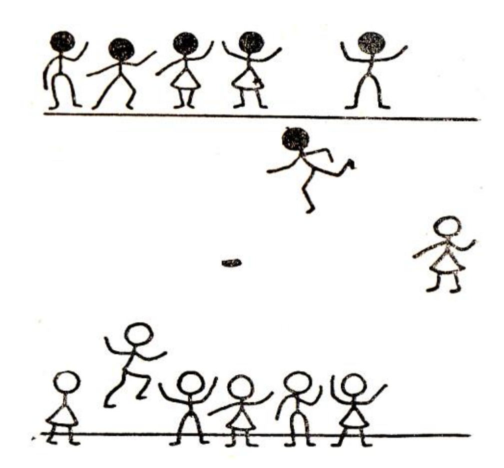
- هل تقوم كل جماعة بوضع الخطط التي تمكنها من الفوز؟
- هل يقوم حراس الشاطئ بوضع خطة حماية الميناء ومطاردة القراصنة في نفس الوقت؟
- هل يقوم القراصنة بوضع الخطة للوصول بالذهب سالماً إلى الميناء؟
- هل تتوافر القدرة لدى كل فرد عل التعاون في وضع الخطة.
- هل تقيم الجماعة وزناً لرأي كل عضو من أعضائها؟
- هل تتوافر القدرة لدى كل فرد على قبوله أفضل خطة راضي النفس، حتى لو لم يكن صاحب دور بارز فيها؟

الخطاف

صفوف الدراسة: الخامس – السادس.

عدد اللاعبين: 10 – 12 لاعباً بكل فريق.

الأدوات: كيس حب ، أو صولج.



1. يقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويقف كل منهما خلف خط مقابل للخط الآخر. ويبعد الخطان عن بعضهما مسافة مناسبة. يوضع كيس الحب في منتصف المسافة بين الخطين. يحمل لاعبو كل فريق أرقاماً موحدة.

2. ينادي القائد رقماً معيناً. وعلى من يحمل هذا الرقم من الفريقين أن يجري إلى كيس الحب ليحصل عليه، ويعود به إلى خطه. وإذا فشل اللاعب في الوصول إلى كيس الحب قبل منافسه فعليه أن يقوم بمطاردته قبل أن يتمكن من العودة إلى خطه. وإذا فشل اللاعب في الوصول إلى كيس الحب قبل منافسه فعليه أن يقوم بمطاردته قبل أن يتمكن من العودة إلى خطه. وإذا نجح اللاعب في الوصول إلى خطة بكيس الحب سالماً دون أن يمسك ، يفوز فريقه بنقطة. أما إذا نجح منافسه في لمسه قبل أن يصل إلى الخط، فإن المنافس يسجل نقطة لفريقه.

3. وإذا لم يتمكن اللاعب من التقاط كيس الحب أو سقط منه أثناء الجري، وقام منافسه بلمسه قبل أن يصل إلى خطه يفوز المنافس بنقطة.

4. وإذا قبض اللاعبان على كيس الحب في وقت واحد، ولم ينجح احدهما في الحصول عليه، يقوم اللاعبون بالعد عشر عدات بصوت مرتفع، فإذا لم يستطع احدهما الحصول على كيس الحب، حينئذ، يعود كل منهما إلى خطة دون أن يسجل شيئاً.

التقويم:

- هل تتوافر القدرة لدى الأطفال على سرعة اتخاذ القرارات؟
- هل يعرف كل منهم متى يقوم بالمطاردة ومتى يخطف كيس الحب من الأرض.
- هل تتوافر المهارة لدى الأطفال على التحرك في مختلف الأوضاع التي تتطلبها اللعبة؟
- هل يستطيعون الجرى بسرعة للوصول إلى غيرهم أو الهروب من غيرهم.
- هل يستطيعون سرعة الحركة وهم في وضع ثني الجذع أماماً اسفل الالتقاط كيس الحب من الأرض والجري به؟
- هل يستطيعون ثني الجذع ولفه ودورانه، والمحاورة بقصد التغرير

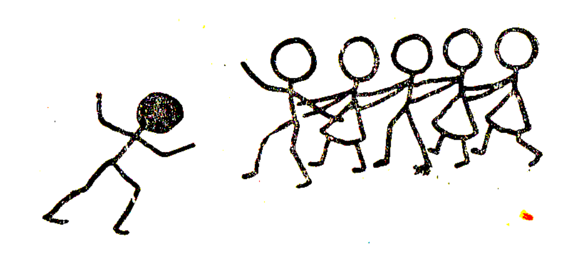
بمنافسيهم؟

الدجاج والثعلب

صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: 6 – 10 لاعبا بكل جماعة.

1. يختار أحد اللاعبين ليقوم بدور الثعلب. ويقف باقي اللاعبين "الدجاج" في قاطرة، ويمسك كل منهم زميله لأمامي.



من وسطه. ويقوم أول لاعب بالقاطرة "دليل القاطرة" بحماية زملائه من الثعلب.

2. يحاول الثعلب مسك آخر دجاجة بالقاطرة، ويحاول دليل القاطرة حمايتها بوضع نفسه وقاطرته أمام الثعلب.

3. إذا نجح الثعلب في مسك تلك الدجاجة، تصبح الدجاجة ثعلباً جديداً، ويصبح الثعلب دليلاً للقاطرة. ويستمر اللعب حتى يأخذ كل لاعب دوره في أن يكون ثعلباً.

التقويم:

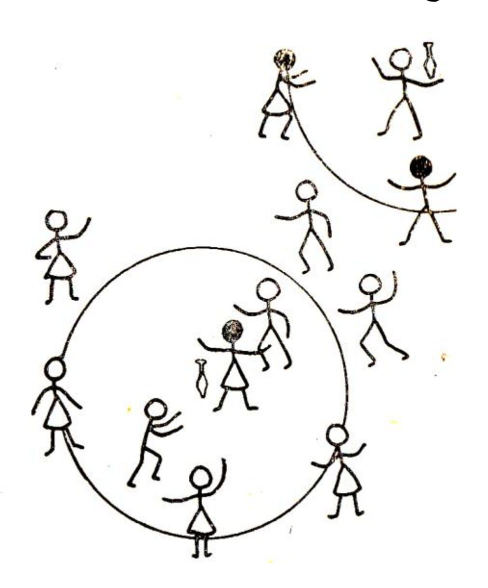
- **هل يتصرف الأطفال بمهارة لحماية آخر دجاجة بالقاطرة؟**
- **هل يتحمل كل طفل في القاطرة مسئوليته في مساعدة تلك الدجاجة على الهروب من الثعلب؟**
- **هل يتحكم كل طفل في انفعالاته أثناء غمره حماس اللعب؟**
- **هل يتحمل الطفل الأوضاع الجسمانية غير المريحة في سبيل نجاح زملائه.**
- **هل يتقبل الطفل الهزيمة حينما يتمكن الثعلب من لمسه، دون أن يشعر بأن الجماعة قد تخلت عنه؟**

حماية الحصن

صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: 21 – 40 لاعبا.

الادوات: صولج لكل فريق.



1. **يقسم اللاعبون إلي فريقين متساويين. ويقف كل فريق في دائرة. ويوضع في منتصف كل دائرة صولج.**
2. **يرسل كل فريق أحد لاعبيه ليقف داخل دائرة الفريق الآخر ليقوم بحماية الصولج.**
3. **عندما ينادي القائد "اجر"، يحاول أعضاء كل فريق الحصول على الصولج الموضوع في منتصف دائرتهم. ويقوم الحارس بمطاردة اللاعبين.**

4. ومن ينجح الحارس في مسكهم من اللاعبين يخرج من اللعب فوراً. ويظل خارج الدائرة حتى نهاية الدور.

5. يفوز الفريق الذي يحصل على الصولج أولا، ويسجل نقطة.

6. يرسل كل فريق حارساً ويستأنف اللعب من جديد ويفوز الفريق الذي يسجل عشر نقط أولا.

التقويم:

- هل يتعاون اللاعبون في وضع خطة لسحب الحارس بعيداً عن الصولج؟

- هل تتوافر القدرة لدى كل لاعب على سرعة تغيير اتجاهه أثناء الجري؟

- هل يعطف الأطفال على زميلهم الحارس حينما يفقد الصولج، فلا يتبرمون به ولا يضيقون بالفشل؟

- هل يقوم الأطفال بتحليل مشاكل اللعب، ويحاولون وضع القواعد التي تعالج تلك المشاكل؟ وهل يلتزمون بعد ذلك بتلك القواعد؟.

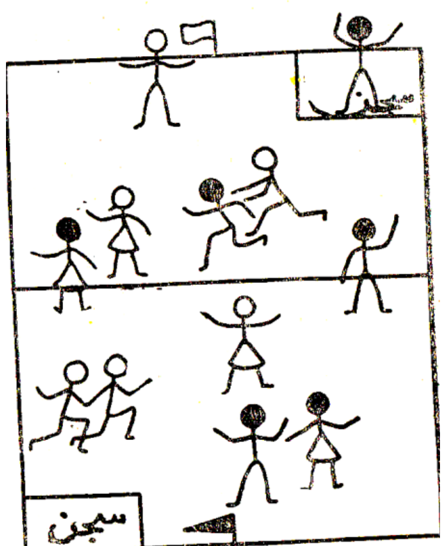
الحصول على العلم

صفوف الدراسة: الخامس والسادس.

عدد اللاعبين: 12 – 20 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: علمان.

1. يرسم مستطيل مساحته مناسبة ويقسم إلى ملعبين. ويوضع علم على كل من خطى النهاية. ويرسم مربع "السجن" في نهاية كل ملعب. ويقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين، يقف كل منهما في أحد الملعبين.



2. عندما يصدر القائد إشارة البدء، يحاول كل فريق خطف على الفريق الآخر. فإذا نجح أحد لاعبي الفريق في الحصول على العلم، والعودة به إلى ملعبه دون ان يمسكه احد من الفريق المنافس، يسجل اللاعب نقطة لفريقه.

3. إذا تم مسك اللاعب في ملعب الفريق المنافس، يذهب إلى سجن

الأعداء، ويمكن لاحد زملائه أن يذهب إلى السجن وينقذه، فيأخذ الزميل بيد السجين ويجري به إلى ملعبهما. وإذا مسك أحد افراد الفريق المنافس السجين والمنقذ قبل وصولهما إلى ملعبهما، يعود الأثنان معا إلى السجن. ولا يسمح بإنقاذ أكثر من سجين واحد في كل مرة، كما لا يسمح للمقذ بالحصول على العلم أثناء قيامه بعملية الإنقاذ.

4. ويمكن استخدام أكثر من علم واحد لكل فريق. ويفوز الفريق الذي يحصل على أعلام الفريق المنافس أولا.

التقويم:

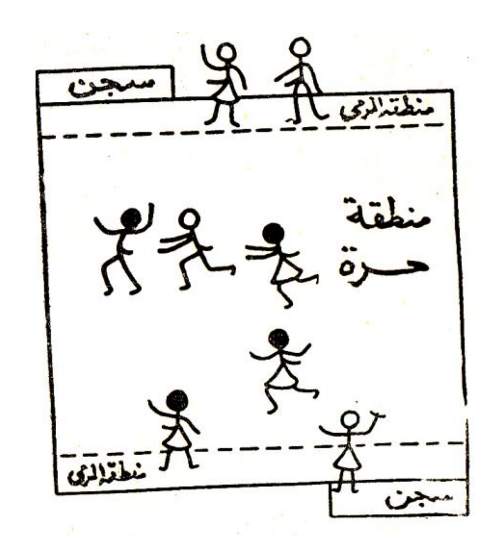
- هل يفهم كل طفل كيفية مزاولة اللعبة، وماذا عليه أن يفعل في كل موقف من المواقف؟
- هل يتعاون أعضاء كل فريق في وضع خطة اللعب؟
- هل يواجه كل طفل الأمر الواقع ، ويقبل النتائج راضيا؟
- هل تتوافر لدى كل طفل القدرة على الجري والمحاورة حسبما تقتضيه ظروف اللعب؟

ذيل الأرنب

صفوف الدراسة : الأول – الثاني.

عدد اللاعبين: **10 – 15** لاعباً بكل جماعة.

الأدوات: ذيل "قطعة قماش صغيرة" لكل لاعب.



1. يرسم مستطيل مساحته مناسبة ويرسم داخل المستطيل خطان موازيان لخطي العرض. وتعرف المساحة بين خط النهاية والخط الموازي له مباشرة بمنطقة المرمى "منطقة السلام". ويعتبر المساحة التي تقع بين منطقتي السلام منطقة حرة. ويرسم خلف كل من خطي النهاية مستطيل مساحته مناسبة ليكون سجناً يقسم اللاعبون إلى فريقين، ويقف كل فريق في إحدى منطقتي المرمي.

2. يعلق كل لاعب ذيل أرنب "قطعة قماش" في حزام البنطلون خلف ظهره، ويجب ألا يعقد الذيل بالحزام. ويمكن تخصيص لون معين لذيول كل فريق.

3. وعند إشارة القائد، يذهب لاعبو كل فريق إلى المنطقة الحرة للحصول على ذيول لاعبي الفريق المنافس. وإذا فقد اللاعب ذيله يصبح أسيراً وعليه أن يذهب إلى سجن الفريق المنافس.

4. ويمكن للاعبين الاحرار القيام بإنقاذ الأسرة من زملائهم. ويقوم من يتم إنقاذه من الأسرة بإعادة تعليق ذيله. ولا يجوز إنقاذ أكثر من أسير في وقت واحد. ويضع الأسير والمنقذ يديهما في أيدي بعض ويجريان للوصول إلى منطقة مرماهم بسلام أي دون أن يلمسهما احد من الفريق المنافس، أما إذا فشلا في ذلك فإنهما يعودان إلى السجن معا ليصيرا أسيرين.

5. ويعتبر الفريق فائزاً حينما يتمكن من أسر جميع أفراد الفريق المنافس، أو أكبر عدد منه في الزمن المحدد للعب.

التقويم:

- هل تتوافر القدرة لدى كل طفل على حسن قبول فقدانه لذيله؟
- هل يبدو العمل الجمعي البناء في تصرف اللاعبين؟
- هل يقوم أعضاء الفريق بوضع الخطط لإنقاذ زملائهم الأسرى، لا الحصول على أسرى من أعضاء الفريق المنافس؟
- هل يقوم أعضاء الفريق بوضع خطة حماية سجنهم منعا من تحرير الأسرى؟

- **هل تتوافر لدى الأطفال القدرة عل تجنب إبداء روح العداء نحو منافسيهم؟**

الفصل الثاني

ألعاب الرمي واللقف

تحليل المهارات:

1- الرمي باليد من أسفل:

استعداد

- يقف اللاعب مع تباعد القدمين (القدم اليسرى أماماً).

- تمسك الكرة (أو أي شيء آخر يراد رميه) بيد واحدة أو باليدين معا، حسب حجم الكرة.

م- يحتفظ بالنظر متجها نحو الهدف.

ارمِ

- تؤرجح الكرة خلفا يمين الجيم، مع نقل الجسم على القدم اليمنى.

- تطلق الكرة عاليا أماما، مع نقل ثقل الجسم على القدم اليسرى.

- تصوب الكرة نحو وسط اللاعب الذي سوف يستقبلها.

يقوم اللاعب بمتابعة الحركة. فتتجه يده نحو اللاعب المستقبل، وينقل ثقل جسمه أماما.

أنواع الرمي باليد من أسفل:

- التمرير باليدين.
- التمرير بيد واحدة.

- التثويب باليدين (الرمية الحرة).

- دحرجة الكرة (يد واحدة)

2- الرمي باليد من اعلى:

- يقف اللاعب مع تباعد القدمين (القدم اليسرى أماما) ويتجه النظر نحو الهدف.

- يمسك اللاعب الكرة بيد واحدة أو باليدين معاً، حسب حجم الكرة أو باليدين معاً حسب حجم الكرة.

- يؤرجح الذراع خلفا يمين الجسم على القدم اليمني.

- تطلق الكرة أماما، في مستوى الأذن، مع ثني المرفق.

- يقوم اللاعب بمد الذراع حين إطلاق الكرة، مع الخطو فوق القدم اليسرى في اتجاه المرمي.

- يقوم اللاعب بمتابعة الحركة، فتتجه يده نحو الهدف، وينقل ثقل جسمه أماما.

أنواع الرمي باليد من أعلى:

- تمريره الكشف باليدين.

- تمريره الكشف بيد واحدة.

- تمرير كرة القدم.

- رمي الكرة للمسافة.

رميات أخرى:



- التمرير بالدحرجة بيد واحدة أو باليدين معاً.
- التمريرة الصدرية باليدين معاً.
- الرمية الصدرية باليدين معاً.
- الرمية الصدرية بيد واحدة.

3- اللقف:

- يقف اللاعب في اتجاه سير الكرة نحوه.
- يوزع ثقل الجسم بالتساوي على كل من القدمين
- يحتفظ اللاعب بجسمه متراخيا، ونظره فوق الكر
- يحتفظ اللاعب بأصابعه متراخية.



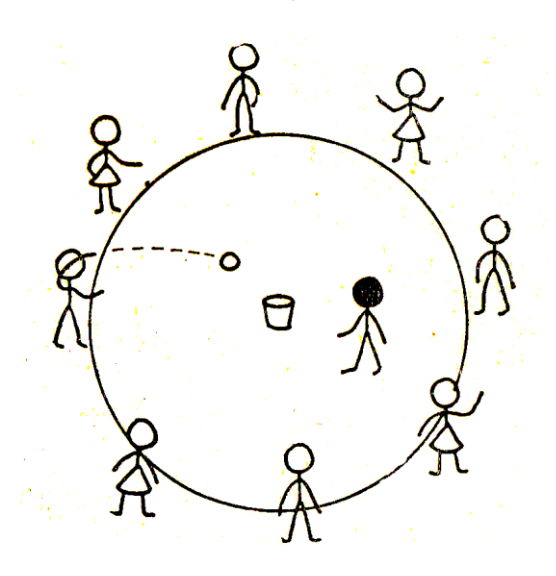
- حينما تصل الكرة فوق وسط الجسم، تأخذ اليدان شكلاً مقعرا كالكأس، ويحتفظ بالإبهامين مضمومين. أما إذا وصلت الكرة أسفل وسط الجسم، فيحتفظ بأصابع الصغيرة مضمومة.
- تتصل الذراعان والجسم صدمة الكرة حينما تلمس اليدين.

إصابة السلة

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين: 10 – 15 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة صغيرة وسلة لكل فريق.



1. يقف اللاعبون في دائرة، عدا لاعباً واحداً يقف في منتصف الدائرة بجوار سلة. يحاول كل لاعب ، في دوره، رمي الكرة في السلة، من مكانه خارج الدائرة. وإذا نجح اللاعب في ذلك يفوز بنقطة.
2. يقوم اللاعب في وسط الدائرة بإعادة الكرة إلى من عليهم الدور من اللاعبين خارج الدائرة.
3. يقوم المعلم. أو أحد اللاعبين الذي يختاره المعلم، بتسجيل النقط.

4. يمنح اللاعبون عدداً متساوياً من الرميات. ويفوز الاعب الذي يسجل أكبر عدد من النقط.

5. ويمكن لأكثر من فريق واحد أن يزاولوا اللعبة لزمن محدد. ويفوز الفريق الذي يسجل أكبر عدد من النقط في نهاية الزمن المحدد. وينبغي في تنفيذ اللعبة بهذه الكيفية، سرعة إعادة الكرات إلى من عليه الدور من اللاعبين. ويبدأ وينتهي اللعب بإشارة موحدة للفرق جميعاً.

التقويم:

- هل يقوم الأطفال بتعلم كيفية أداء رمية حرة باليدين من أسفل؟
- هل يعمل أعضاء الجماعة كفريق، حين المباراة مع فرق أخرى.
- هل يقوم اللاعب في وسط الدائرة بإعادة الكرات سريعاً إلى زملائه؟
- هل يقوم اللاعبون بتشجيع بعضهم البعض الآخر؟
- هل يقبل اللاعبون زملاءهم ضعاف المهارة؟
- هل يلزم الأطفال السكون حينما يقوم اللاعب بتصويب الكرة نحو السلة (أي تجنب تشتيت انتباهه)؟.

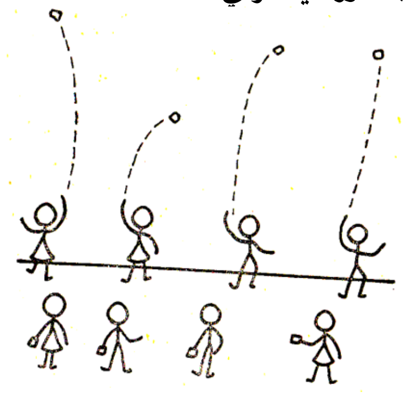
رمي كيس الحب

صفوف الدراسة: الأول – الثاني:

عدد اللاعبين: 20 – 30 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كيس حب لكل لاعب:

1. يرسم خط للرمي: يصطف ستة أو ثمانية لاعبين على الخط. وعند الإشارة ، يقوم كل لاعب في دوره برمي كيس الحب إلى أبعد ما يمكن بساحة الملعب، ثم يجري إلى داخل الملعب ليقف بجانب كيس حبه.
2. وبعد أن تنتهي الجماعة من الرمي، يصطف ستة أو ثمانية لاعبين آخرين لرمي أكياس حبهم. وهكذا يستمر اللعب حتى يأخذ كل لاعب دوره في الرمي.



3. إذا اصطدم كيس حب بلاعب داخل الملعب ، يحتفظ بالكرة في المكان تسقط به.
4. يفوز اللاعب صاحب أبعد رمية.

التقويم:

- **هل يقوم كل طفل بكيفية رمي كيس الحب من أعلى اليد ومن أسفل اليد؟**
- **هل يقوم كل طفل بتعلم كيفية استخدام جسمه استخداماً صحيحاً (نقل ثقل الجسم، متابعة الرمية) حتى ينجح في أداء رمية بعيدة؟**
- **هل يقوم اللاعبون في داخل الملعب بتجنب الاصطدام بأكياس الحب الذي يقوم غيرهم برميها؟**
- **هل يقوم الأطفال والمعلم، حينما ينتهي اللعب، بمناقشة أفضل وسائل تحسين مهارة الرمي ليصل كيس الحب إلى مسافات بعيدة حينما يستأنف اللعب مرة أخرى.**

إصابة المربع

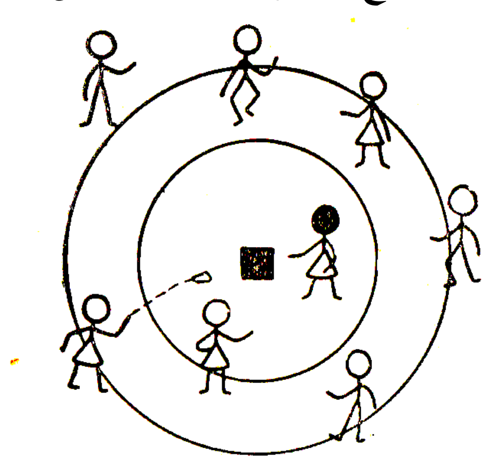
صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين: 6 – 8 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: أكياس حب

1. **ترسم دائرتان إحداهما داخل الأخرى، ويرسم في منتصف الدائرة الداخلية مربع. يقف كل لاعب على محيط الدائرة الداخلية، ويقوم**

بمحاولة رمي كيس الحب داخل المربع. فإذا نجح في ذلك تحتسب له نقطة، وينتقل إلى محيط الدائرة الخارجية ليكرر المحاولة، فإذا نجح فيها تحتسب له نقطتان يمنح اللاعبون عددا متساويا من المحاولات.



2. يتحرك اللاعب من محيط الدائرة الداخلية إلى محيط الدائرة الخارجية حينما يؤدي رمية ناجحة: وحينما يفشل اللاعب في محاولته ينتقل من محيط الدائرة الداخلية.

3. يقف لاعب في وسط الدائرة الداخلية ليقوم بإعادة أكياس الحب إلى اللاعبين. ويتبادل هذا اللاعب مكانه مع من يختار من اللاعبين حتى يأخذ دورة في الرمي.

4. يمنح اللاعبون عدداً متساويا من المحاولات ويفوز من يسجل أكبر عدد من النقط.

التقويم:

- هل يقوم كل طفل بتعلم كيفية استخدام الجسم استخداماً صحيحاً في الرمي بيد واحدة من أسفل للتصويب نحو هدف معين؟
- هل يتحرك اللاعبون إلى الدائرة الصحيحة بعد أداء كل رمية، دون انتظار توجيه المعلم؟
- هل يقوم اللاعب الذي يقف في وسط الدائرة الداخلية، بتمرير الكرة بدقة إلى من عليه الدور من اللاعبين؟

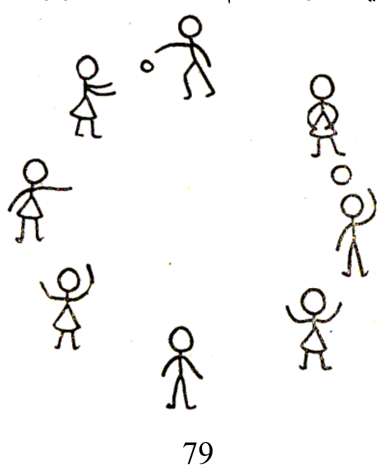
مطاردة الكرات

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين: 8 – 10 لاعباً بكل جماعة.

الأدوات: كرة صغيرة الحجم ، وأخرى كبيرة الحجم.

1. يقف اللاعبون في دائرة ويقوم اللاعبون بتمرير



الكرة الصغيرة. وحينما تصل هذه الكرة إلى منتصف الدائرة يبدأ اللاعبون تمرير الكرة الكبيرة.

2. إذا لحقت الكرة الكبيرة بالكرة الصغيرة، تصبح الكرة الكبيرة فائزة. وإذا لحقت الكرة الصغيرة الكرة الكبيرة، تصبح الكرة الصغيرة فائزة. وإذا سقطت إحدى سقطت منه الكرة قبل أن يتمكن من التقاطها وتمريرها، تصبح الكرة المارة فائزة.

3. يمكن استخدام أكياس الحب بدلا من الكرات إذا صعب على الأطفال تمرير الكرات.

التقويم:

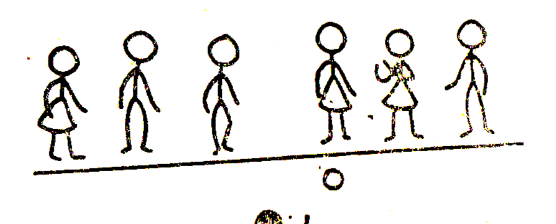
- هل تتوافر لدى كل طفل القدرة على استقبال وتمرير الكرة مع نقل ثقل الجسم من قدم إلى اخرى؟
- هل يقوم كل طفل بالسيطرة على انفعالاته في غمرة الحماس أثناء اللقف والتمرير؟
- هل يكن الأطفال شعوراً طيباً نحو من يخطئ من زملائهم؟
- هل يقدر كل طفل مدى مهارة زميله الذي يمرر إليه الكرة أو يستقبلها منه فيساعده على النجاح في أداء حركته؟

المعلم يختار

صفوف الدراسة: الأول الثاني.

عدد اللاعبين: 6 – 8 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرات وأكياس حب مختلفة الأحجام.



1. يرسم خط يصطف عليه اللاعبون ، توضع الكرات وأكياس الحب على بعد مناسب من الخط يختار المعلم أحد اللاعبين ليقف بجوار الكرات وأكياس الحب مواجها باقي اللاعبين. ويقوم هذا اللاعب بتمرير ما يشاء من الكور والأكياس المختلفة الأحجام إلى اللاعبين كل في دوره.

2. يذهب اللاعب الذي يقوم بتمرير الكرات والأكياس ليقف في بداية الصف حينما تنتهي جميع اللاعبين من اخذ دورهم في لقف الكرة. ويذهب آخر لاعب في الصف ليقوم بدور تمرير الكرات الأكياس إلى اللاعبين.

3. تستمر اللعبة حتى يأخذ كل لاعب دوره في تمرير الكرات والأكياس.

التقويم:

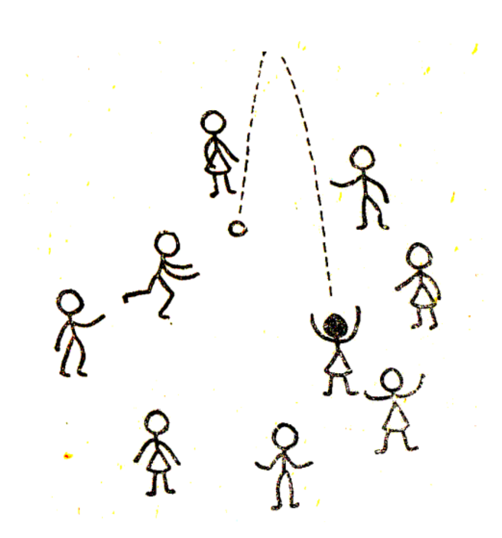
- هل يقوم كل طفل يتعلم كيفية رمي أشياء مختلفة الحجم؟
- هل يستطيع الأطفال لقف الأشياء بنجاح ؟
- هل يحتفظون بأيديهم في الوضع الصحيح؟
- هل يمتصون صدمة الكرة عند استقبالها؟
- هل يتحمل الأطفال مسئولية مساعدة بعضهم البعض الآخر على تحقيق النجاح؟
- هل يقومون برمي الكرات بطريقة تمكن من سهولة اللقف (أي ليست رميات قوية)؟
- هل يقدرون مدى مهارة بعضهم البعض في استقبال الكرة، فيوجهون رمياتهم وفقا لمستوى مهارة من يستقبلها؟

كرة النداء

صفوف الدراسة: الأول – الثاني:

عدد اللاعبين: 8 – 10 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة متوسطة الحجم



1. يقف اللاعبون في دائرة، عدا لاعبا واحداً، يقف في وسط الدائرة ومعه الكرة.

2. ينادي اللاعب في وسط الدائرة. احد اللاعبين في خارج الدائرة، ثم يرمي الكرة في الهواء.

3. يجب على اللاعب الذي يسمع أسمه أن يقوم بلقف الكرة قبل أن تلمس الأرض. وإذا نجح في ذلك يذهب إلى منتصف الدائرة ليحل محل اللاعب الذي يقف في وسط الدائرة ويذهب هذا اللاعب الأخيرة ليقف مكان اللاعب الأول خارج الدائرة.

4. إذا فشل اللاعب الذي نودي اسمه في لقف الكرة قبل أن تلمس الأرض، تعاد الكرة إلى لاعب وسط الدائرة لينادي اسما آخر ويرمي الكرة مرة ثانية.

5. تعتبر الرمية صحيحة حينما ترتفع الكرة في الهواء مالا يقل عن ستة أقدام فوق رأس الرامي، وتسقط داخل الدائرة وإذا فشل لاعب وسط الدائرة في أداء رمية صحيحة، يصبح من حق اللاعب الذي نودي اسمه أن يحل محل لاعب وسط الدائرة، بصرف النظر عن نجاح اللاعب أو فشله في لقف الكرة.

6. إذا لم يتوافر القسط الكافي من المهارة في لقف الكرة لدى اللاعبين، يسمح بسقوط الكرة على الأرض مرة واحدة ولقفها حين ارتدادها مباشرة.

التقويم:

- هل يستطيع لاعب وسط الدائرة رمي الكرة في اتجاه مستقيم في الهواء؟
- هل يستطيع كل طفل أن يتنبأ بدقة بمكان هبوط الكرة، فيضع نفسه في المكان المناسب للقفها بنجاح؟
- هل يستطيع لاعب وسط الدائرة القيام بوظيفتين في وقت واحد، أي نداء اسم لاعب، ورمي الكرة في الهواء؟
- هل يقدر الأطفال مسئولية التحقق من أن كل طفل قد ذكر اسمه فأخذ دوره في اللعب؟

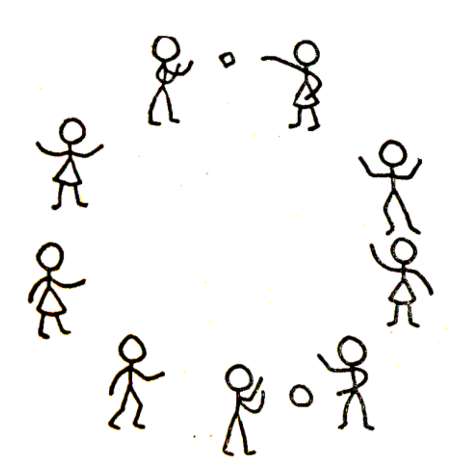
الذئب والشاه

صفوف الدراسة: الأول – الثاني:

عدد اللاعبين: 8 – 10 لاعبا بكل جماعة:

الأدوات: كرة متوسطة الحجم، وكيس حب.

1. **يقف اللاعبون في دائرة وتسمي الكرة "بالذئب"، ويسمى كيس الحب "بالاشاره" وعند الإشارة يقوم اللاعبون بتمرير الذئب حول الدائرة، وتمرير الشاه في عكس اتجاه الذئب وتحاول الذئب لقاء الشاه.**



2. **للذئب أن يغير اتجاهه في أي وقت، وللشاة كذلك أن تغير اتجاهها تبعاً لذلك حتى تتجنب للقاء.**

التقويم:

- **هل يسيطر كل طفل على انفعالاته في غمرة الحماس حتى يستطيع**

أداء الرمي واللقف بنجاح؟

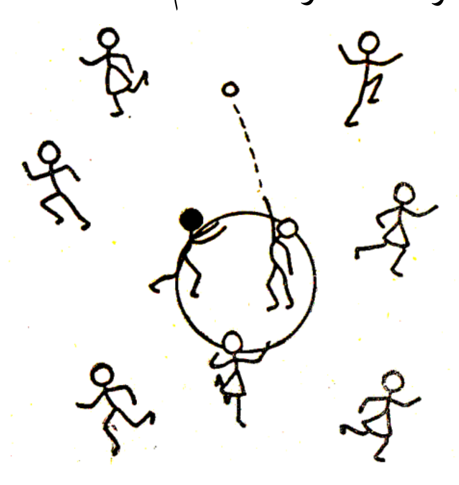
- هل يستطيع الأطفال تقدير الفترات الحاسمة التي تتطلب تغيير اتجاه الذئب؟
- هل يقوم الطفل الذي يحمل الشاه بتغيير اتجاهها مباشرة تبعاً لتغيير اتجاه الذئب؟

الإصابات الثلاث

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع:

عدد اللاعبين: 8 – 10 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة مطاط متوسطة الحجم.



1. يقف اللاعبون جميعاً داخل دائرة، وتعطي الكرة لأحدهم ويقف في وسط الدائرة، ويقوم هذا اللاعب بالنداء على أحد للاعبين ثم يرمي الكرة في الهواء، وعلى من يسمع اسمه أن يلقف الكرة ، بينما يجري باقي اللاعبين من الدائرة.

2. وحينما ينجح اللاعب في لقف الكرة ينادي "قف"، وحينئذ يجب على كل لاعب أن يقف في مكانه مباشرة، ولا يتحرك بعد ذلك.

3. يقوم اللاعب الذي يحمل الكرة بتصويبها نحو أي لاعب لإصابته أسفل الوسط. فإذا نجح في ذلك يصبح لاعب وسط الدائرة. ويعود اللاعبون إلى داخل الدائرة، ويقوم لاعب وسط الدائرة بنداء اسم من يشاء من اللاعبين. أما إذا فشل اللاعب في إصابة أي لاعب أسفل الوسط، فإن اللاعب الذي صوبت إليه الكرة ولم تصبه إصابة صحيحة يصبح لاعب وسط الدائرة.

4. وتحتسب نقطة ضد من يصاب من اللاعبين ويستبعد من اللعب كل لاعب تحتسب ضد ثلاث نقط. ولا يعود ثانية لاستئناف اللعب إلا إذا استبعد لاعب آخر لفقدانه ثلاث نقط، فحينئذ يحل اللاعب الآخر محل اللاعب الأول، ويعود اللاعب الأول لمزاولة اللعبة. وبعبارة أخرى لا يكون خارج اللعب في أي وقت من الأوقات أكثر من لاعب واحد.

5. ويمكن إضافة قاعدة في تنفيذ اللعبة، وذلك بالسماح للاعب الذي

يقم برمي الكرة بأن يأخذ خطوة أو خطوتين في اتجاه هدفه، إذا لزم الأمر.

التقويم:

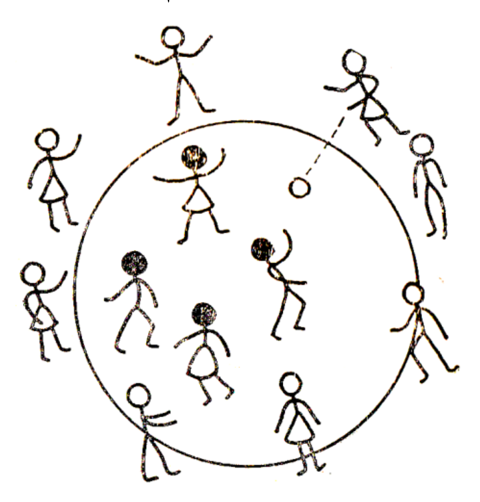
- هل يستطيع لاعب وسط الدائرة المتادة على لاعب ورمي الكرة في الهواء في نفس الوقت؟
- هل يتوافر لكل لاعب القدرة على الوقوف مباشرة عند سماع النداء؟
- هل يستغرق الرامي الوقت الذي يمكنه من دقة التصويب، واستخدام الأسلوب الصحيح في إصابة الهدف؟
- هل يتحقق اللاعبون من ان كل فرد بالجماعة قد أخذ دوره في اللعب وسط الدائرة؟

الداخلية والخارجية

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع.

عدد اللاعبين: 12 – 20 لاعباً بكل جماعة.

الأدوات: كرة مطاط متوسطة الحجم.



1. **يقسم اللاعبون إلى قسمين، يقف أحدهما داخل دائرة، ويقف السم الآخر خارجها ويطلق على القسم الأول "الداخلية" ويطلق على القسم الآخر "الخارجية".**

2. **يحاول كل لاعب من لاعبي "الخارجية" في دورة مع الوقوف بكلتا القدمين خارج الدائرة، أن يصيب احد أفراد " الداخلية" بالكرة، تكون الإصابة صحيحة حينما تهبط السكرة أسفل وسط اللاعب.**

3. **كل لاعب تصيبه الكرة من "الداخلية"، ينضم إلى "الخارجية"،**

ويحاول إصابة لاعبي "الداخلية".

4. يفوم اللاعب الذي يظل بالداخلية أطول وقت ممكن.

5. يتبادل القسمان أما كنهما تصبح الداخلية خارجية، والخارجية داخلية، ويستأنف اللعب من جديد.

التقويم:

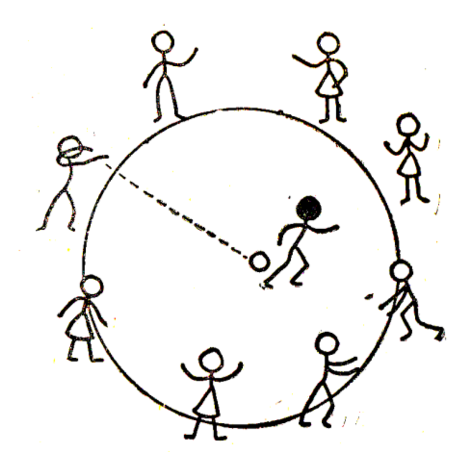
- هل يقوم كل لاعب بتصويب الكرة بدقة نحو أسفل وسط هدفه؟
- هل يدرك أفراد القسم الداخلي أما كنهم بالنسبة لبعضهم البعض الآخر، وكذلك بالنسبة للاعبي القسم الخارجي؟
- هل يتجنب اللاعبون دفع بعضهم نحو الكرة لإنقاذ أنفسهم؟
- هل يتجنب اللاعبون الخطو أو الجري نحو غيرهم؟
- هل يقوم أفراد القسم الداخلي بالاقتصاد في المجهود فلا يتحرك اللاعب إلا إذا اقتضت الضرورة ذلك؟

دائرة المحاورة

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع.

عدد اللاعبين: 8 – 10 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة مطاط متوسطة الحجم.



1. ينتشر اللاعبون خارج دائرة، عدا لاعبا واحداً يقف وسط الدائرة. يحاول اللاعبون خارج الدائرة، كل في دورة إصابة لاعب وسط الدائرة.

2. تعتبر الإصابة صحيحة، حينما يقوم اللاعب برمي الكرة وكلتا قدميه خارج الدائرة، وأن تهبط الكرة أسفل وسط الهدف.

3. واللاعب الذي ينجح في تحقيق الإصابة، يتبادل مكانه مع لاعب الوسط.

التقويم:

- هل يستطيع كل طفل تصويب الكرة بدقة عبر الدائرة، مستخدماً طريقة الرمي من أعلى بيد واحدة أو باليدين معا؟

- هل تتوافر اليقظة لكل لاعب حتى يتمكن من لقف ما يصوب إليه

من كرات؟

- هل يقوم لاعب وسط الدائرة بتعلم كيفية المحاورة وسرعة تغيير الاتجاه حتى يتجنب الإصابة؟
- هل يقوم الأطفال بتعلم كيفية التصويب نحو هدف متحرك؟
- هل يدرك الأطفال أخطاءهم؟
- هل يقوم الأطفال بتقديم المساعدة لمن يحتاج إليها من اللاعبين لتتحسن مهارته؟

الدجاجة والكتاكيت

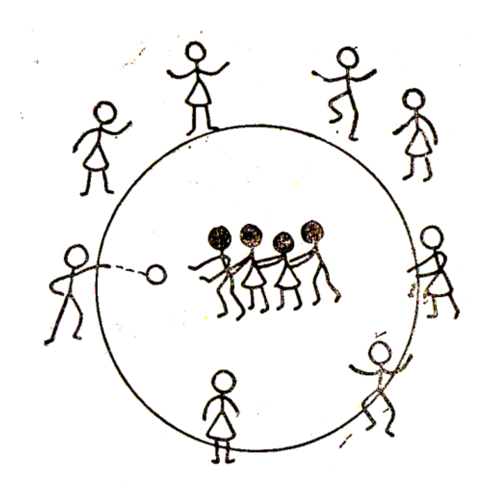
صفوف الدراسة: الثالث – الرابع.

عدد اللاعبين: 10 – 15 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة مطاط متوسطة الحجم.

1. يقسم اللاعبون إلى قسمين، يقف احدهما في قاطرة داخل دائرة، ويمسك كل لاعب في القاطرة وسط زميله الأمامي ويطلق على دليل القاطرة "الدجاجة"، ويطلق على اللاعبين في القاطرة "الكتاكيت".
2. ويقف القسم الآخر خارج الدائرة، ويحاول اللاعبون إصابة الكتاكيت بكرة. وتعتبر الإصابة صحيحة حينما ترمي الكرة من خارج الدائرة،

وتهبط أسفل وسط الهدف.



3. تقوم الدجاجة بحماية الكتاكيت بلقف الكرة أو إبعادها عنهم، أو التحرك بالكتاكيت بعيداً عن طريق الكرة، أو بأن تضع جسمها في طريق الكرة.

4. إذا أصابت الكرة احد اللاعبين إصابة صحيحة، ينضم إلى القسم خارج الدائرة، ويصبح اللاعب الذي نجح في توجيه الإصابة دجاجة جديدة.

5. إذا رفع لاعب يديه عن وسط زميله الأمامي بالقاطرة لتجنب الإصابة، يستبعد من القاطرة ويذهب لينضم إلى القسم خارج الدائرة. وحينئذ تقوم الدجاجة بإختيار كتكوت جديدة ليحل محله من بين لاعبي القسم خارج الدائرة.

التقويم:

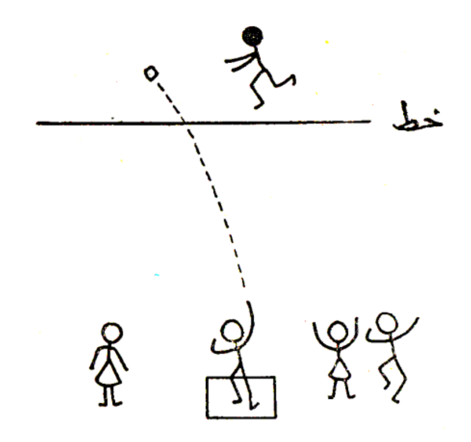
- هل يستطيع كل طفل التصويب بدقة نحو هدف متحرك؟
- هل يقوم اللاعبون خارج الدائرة بالتعاون معا فيمررون الكرة إلى من يكون منهم في أفضل موقف للرمي؟
- هل يتحمل الكتاكيت ما تتضمنه اللعبة من تعب بدني بروح طيبة؟
- هل يعارضون في شدة مسك اللاعبين وسطهم؟
- هل تضايقهم الإصابة بالكرة؟
- هل يتحرك الطفل الذي تصيبه الكرة إلى خارج الدائرة بسرعة دون اعتراض؟

فوق الخط

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع.

عدد اللاعبين: 8 – 10 لاعبا بك جماعة.

الأدوات: كيس حب لكل لاعب.



1. يرسم على الأرض مربع طول ضلعه ثلاثة أقدام، ويطلق عليه "صندوق الرمي". ويرسم خط طوله عشرة أقدام ويبعد عن الصندوق بمقدار عشرين أو ثلاثين قدما تقريبا (أو أبعد من ذلك تبعاً لمهارة اللاعبين).

2. يقف لاعب خلف الخط.

3. يخطو كل لاعب، في دوره، داخل الصندوق، ويقوم برمي كيس حبه ابعد ما يمكن فوق الخط (مستخدماً طريقة الرمي باليد من أعلى) وتعتبر الكرات التي لا تعبر الخط "ميتة".

4. يحاول اللاعب الذي يقف خلف الخط لقف أكياس الحب قبل هبوطها على الأرض،ز وتعتبر الكرات التي تنجح في لقفها "ميتة".

5. ويأخذ اللاعب الذي ينجح في رمي كيس حبه ابعد ما يمكن دون أن

يصير "ميتا"، مكان اللاعب الذي يقف خلف الخط.

6. أما إذا استطاع اللاعب الذي يقف خلف الخط لقف جميع أكياس الحب، فإنه يستمر في ممارسة دورة، وتستأنف اللعبة مرة ثانية.

التقويم:

- **هل يوم اللاعب الذي يقف خلف الخط بتنمية مهارته ي الوثب عاليا للوصول إلى الرميات العالية؟**
- **هل يستطيع اللاعب خلف الخط توقع المكان الذي يهبط فيه كيس الحب، فيتحرك إلى ذلك المكان لينجح في لقف الكيس؟**
- **هل يستخدم اللاعبون الأسلوب الصحيح في رمي الكيس باليد من أعلى؟**
- **هل يكون الذراع والجسم خلفا في وضع البداية؟**
- **هل يتم نقل ثقل الجسم عند الرمي؟**
- **هل تؤدي متابعة الرمية في اتجاه الرمي؟**
- **هل يستطيع كل لاعب تحليل طريقته في الرمي والتعرف على ما ينبغي أن يفعله ليحقق التحسن والتقدم؟**

كرة النفق

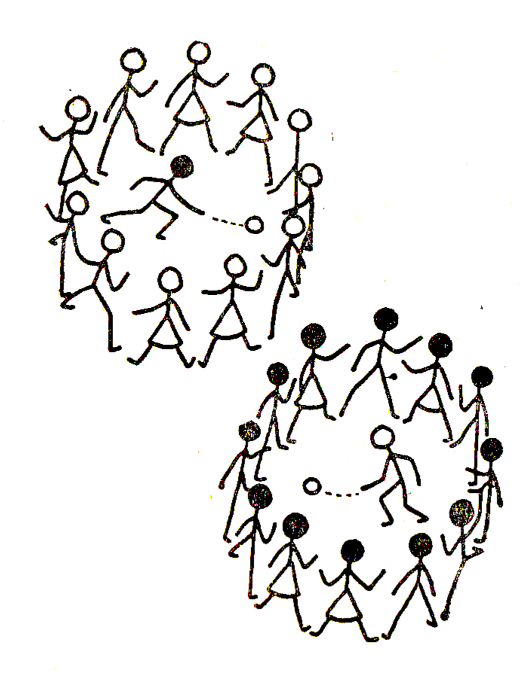
صفوف الدراسة: الثالث – الرابع.

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

الأدوات: مرة نطاط متوسطة الحجم لكل فريق.

1. **يقسم اللاعبون إلى فريقين. ويقف كل فريق في دائرة. ويحمل لاعبو كل فريق أرقاماً مسلسلة متحدة مع أرقام لفريق آخر. ويذهب اللاعب رقم (1) من كل فريق ليقف في وسط دائرة الفريق الآخر.**

2. **يقف اللاعبون مع تباعد القدمين متى تلامس قدما اللاعب قدمي زميليه المجاورين له. وتعطي الكرة. للاعب وسط الدائرة.**



3. وعند الإشارة، "ابتدئ" ، يحاول لاعب وسط الدائرة رمي الكرة إلى خارج الدائرة من بين أرجل لاعبي الدائرة. ولهؤلاء اللاعبين الحق في استخدام أيديهم في منع الكرة من ان تمر إلى خارج الدائرة. وينبغي عليهم الاحتفاظ بوضع لوقوف فتحاً طوال فترة اللعب.

4. وإذا خرجت الكرة من بين رجلي لاعب في الدائرة أو من بين رجلي لاعبين أسفل ركبتيهما، ينادي لاعب الوسط نقطة. ويفوز لاعب وسط الدائرة الذي ينجح في تسجيل نقطة لفريقه أولاً.

5. وإذا سجلت نقطة، يذهب اللاعب رقم (2) إلى وسط الدائرة ليحل محل اللاعب رقم (1) الذي سجل النقطة، ثم يستأنف اللعب ويستمر اللعب. حتى يأخذ كل لاعب دوره في اللعب في وسط الدائرة ويفوز الفريق الذي يحصل على أكبر عدد من النقط.

التقويم:

- هل تتوافر الثقة في نفس كل طفل فيقبل التحدي ويحتفظ دائماً بالوضغع الصحيح للقدمين؟.
- هل يستخدم اللاعب في وسط الدائرة مهارات الري المختلفة؟.
- الرمي السريع باليد من أعلى؟
- الرمي القوي المنخفض باليد من أسفل؟
- الدحرجة القوية؟

- هل تتوافر اليقظة لدى اللاعبين في الدائرة لمواجهة خطط لاعب وسط الدائرة؟
- هل يتحمل كل لاعب مسئوليته؟
- هل يعرف رقمه؟
- هل يلم بقواعد اللعبة ويقوم بتنفيذها؟

الركن الطائر

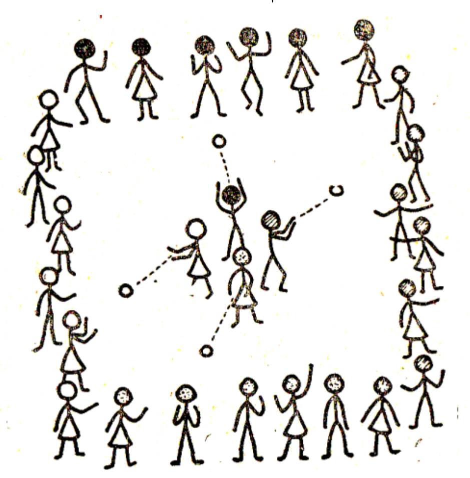
صفوف الدراسة: الثالث – الرابع

عدد اللاعبين: 20 – 40 لاعباً بكل جماعة

الأدوات: كرة لكل فريق

1. يقسم اللاعبون إلى أربع فريق. ويصطف كل فريق في ضلع مربع. ويقف رئيس كل فريق في مواجهة فريقه وعلى بعد بضع خطوات من منتصف الصف.
2. وعند سماع الإشارة "ابتدئ" ، يرمي رئيس الفريق الكرة إلى لاعبي فريقه، كل في دوره. وحينما تصل الكرة إلى آخر لاعب في الصف يصيح قائلا "الركن الطائر". ثم يجري ليقوم بدور الرئيس، ويذهب ليقف في أول الصف.

3. يقوم الرئيس الجديد بتمرير الكرة إلى أفراد صفه ويفوز الفريق الذي يعود جميع لاعبيه إلى أماكنهم الأصلية أولا.



4. يمكن استخدام أي نوع من الكرات أو أكياس الحب في التمرير. كما يمكن للمعلم أن يحدد نوع الرمية التي ينبغي على الرؤساء استخدامها.

التقويم:

- هل يقوم كل لاعب بالرمي واللقف بدقة وسرعة، حتى في أقسى ظروف اللعب؟
- هل يستجيب اللاعب بسرعة حينما يغير دوره من لاعب في الصف إلى رئيس للفريق؟
- هل يحترم اللاعبون حقوق غيرهم من لاعبي الفرق الأخرى؟
- هل يتجنبون التسبب في اضطراب لعب الفرق الأخرى أثناء مطاردة الكرة، أو تغيير الأماكن؟

كرة السجن

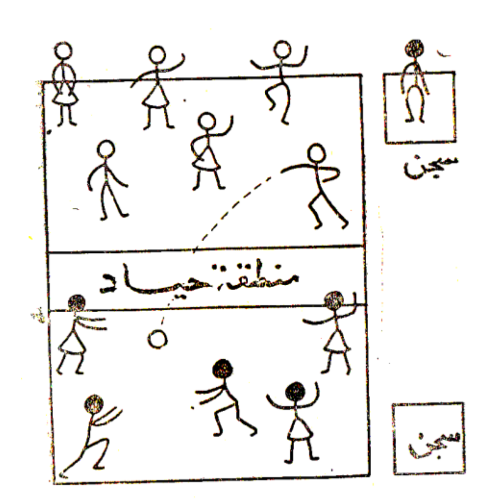
صفوف الدراسة: الثالث – الرابع.

عدد اللاعبين: 10 – 20 لاعباً بكل جماعة:

الأدوات: كرة متوسطة الحجم.

1. **يرسم مستطيل مساحته مناسبة. وتحدد منطقة محايدة في وسط المستطيل بخطين. ويقسم اللاعبون إلى فريقين. ويقف كل فريق على أحد جانبي منطقة الحياد. ويرسم لكل فريق "سجن" عبارة عن مربع صغير بجانب نهاية ملعبه.**

2. **تعطي الكرة لأحد اللاعبين. ويبدأ اللعب بأن ينادي هذا اللاعب اسم لاعب من الفريق المنافس، ثم يرمي الكرة لتعبر منطقة منطقة الحياد إلى ملعب الفريق المنافس، وعلى أفراد الفريق المنافس لقف الكرة قبل أن تهبط على الأرض داخل الملب. وإذا فشلوا في ذلك يذهب اللاعب الذي نودي اسمه إلى سجن الفريق الذي قام برمي الكرة:**



3. ولأي لاعب في الفريق الحق في لقف الكرة ومنن ينجح في لقف الكرة من اللاعبين يقوم بنداء أحد أسماء لاعبي الفريق الآخر ويرمي الكرة إلى الملعب الآخر.

4. ويمكن تحرير السجين، إذا نودي اسمه عند رمي الكرة، وفشل الفريق المنافس في لقفها، وبذلك يعود السجين إلى فريقه.

5. وإذا هبطت الكرة في المنطقة المحايدة تعتبر "ميتة وتصبح الرمية التالية من حق الفريق المنافس.

6. يستمر اللعب مدة عشر دقائق. ويفوز الفريق الذي يتمكن من سجن أكبر عدد من أفرد الفريق المنافس.

التقويم:

– هل تستخدم الفرق الخطط التي تحقق لهم الفوز؟

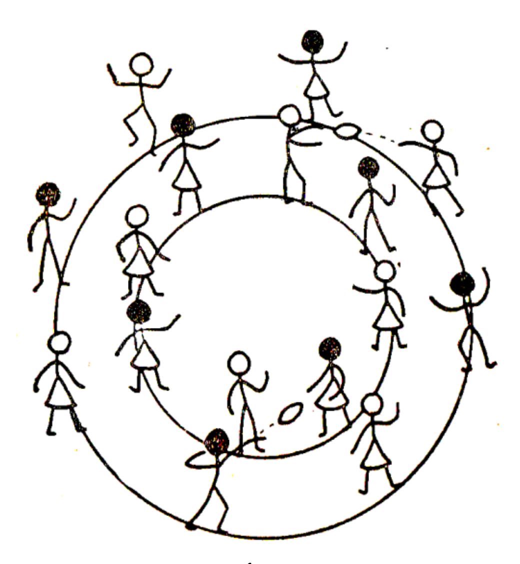
- هل تحاول إرسال أمهر لاعبي الفريق المنافس إلى السجن؟
- هل تحاول تحرير أمهر لاعبيها وإعادتهم إلى اللعب؟
- هل تتوافر لدى الأطفال القوة والمهارة التي تمكنهم من رمي الكرة إلى المسافة المطلوبة؟
- هل يتقبل الطفل قرار ذهابه إلى السجن بروح طيبة؟
- هل يقوم اللاعبون الماهرون بتقديم المساعدة إلى زملائهم ضعاف المهارة؟
- هل يتيحون لهم فرص رمي ولقف الكرة في أثناء سير اللعب؟
- هل يشتركون معهم في التدريب في الفترات التي تخلل المباريات؟
- هل يقومون بتشجيعهم ولا ينفرون منهم؟

الدورتان

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع

عدد اللاعبين: 16 – 24 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرتان.



1. **ترسم دائرتان إحداهما داخل الأخرى وعلى بعد مسافة مناسبة منها يقسم اللاعبون إلى قسمين متساويين، يقف كل قسم على محيط دائرة يقوم أفراد كل دائرة بالعد إلى أثنين. يكون جميع اللاعبين الذين يحملون الرقم "واحد" بكل من الدائرتين فريقا، ويكون اللاعبون الذينو يحملون الرقم "اثنين" بكل من الدائرتين فريقاً آخر. وتعطي كرة للاعب بالدائرة الداخلية، والكرة الأخرى للاعب بالدائرة الخارجية وبالفريق المنافس للاعب الدائرة الداخلية.**

2. **وعند الإشارة "ابتدئ". يقوم كل من اللاعبين اللذين يحملان الكرتين، بتمرير كرته إلى زميله بالدائرة الأخرى، وبذلك يسير التمرير من الخارج إلى الداخل، ومن الداخل إلى الخارج. وتسير الكرتان في اتجاه واحد حول الدائرة .**

3. **يجب أن تتم الكرة دورتين كاملتين حول الدائرة والفريق الذي ينجح**

في ذلك أولاً، وتعود كرته إلى اللاعب الذي بدأ تمريرها، يسجل نقطة.

4. ويفوز الفريق الذي يسجل أربع نقط أولاً.

التقويم:

- هل ينبه كل طفل اللاعب الذي يستقبل منه الكرة وإلى من من اللاعبين سيقوم بتمريريها؟
- هل تتوافر اليقظة والاستعداد لدى كل طفل لاستقبال الكرة؟
- هل يقوم كل طفل بتمرير الكرة إلى اللاعب الصحيح؟
- هل يقوم كل طفل بتمرير الكرة بالطريقة التي تمكن زميله من حسن استقبالها؟
- هل يقوم بأداء الرمية بدقة واتقان؟
- هل يقوم بأداء الرمية سريعة دون أن تكون قوية؟
- هل يتحمل كل لاعب مسئولية المساهمة في تمكين فريقه من تسجيل النقط؟

إسقاط القلاع

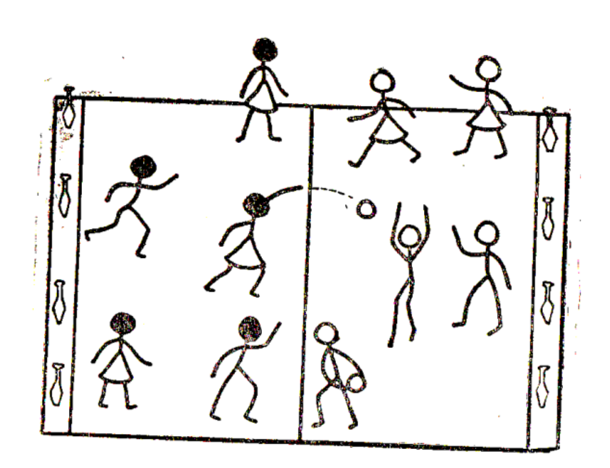
صفوف الدراسة: الثالث – الرابع.

عدد اللاعبين: 12 – 20 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة مطاط صغيرة، وثمانية صوالج.

1. يرسم مستطيل مساحته مناسبة. ويقسم إلى ملعبين متساويين. وتوضع أربع صوالج في صف في نهاية كل ملعب. ويقسم اللاعبون إلى فريقين. وتعطي الكرة لأحد اللاعبين.

2. عند الإشارة، يقوم اللاعب الذي يحمل الكرة يقذفها في اللعب. ويحاول كل فريق أن يسقط صوالج الفريق المنافس بالكرة، وحماية صوالجه في نفس الوقت.



3. ويفوز الفريق الذي يسقط صوالج الفريق المنافس أولا. وفي حالة تحديد زمن معين للعبة، يفوز الفريق الذي يسقط أكبر عدد ممكن من صوالج الفريق المنافس في نهاية الزمن المحدد.

التقويم:

- هل يستطيع كل طفل رمي كرة سريعة منخفضة؟.
- هل يقف كل طفل مستعداً للتحرك بسرعة كلما دعت الحاجة إلى الحركة؟
- هل يقوم الأطفال بالعمل كفريق؟.
- هل يقومون بتنظيم مراكزهم في الملعب بالشكل الذي يحقق الفوز؟
- هل يقومون بتمرير الكرة إلى من يكون في موقف أفضل للتصويب؟.
- هل يتيح كل منهم الفرصة لزملائه للعب في المراكز الحسنة؟.

الرمية الحرة

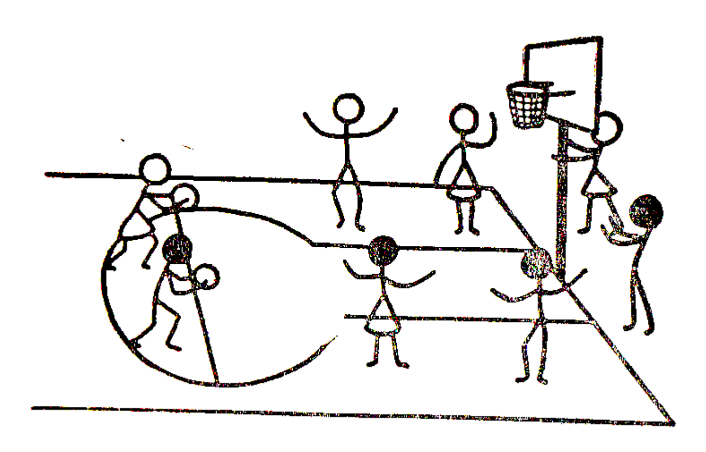
صفوف الدراسة: الثالث – الرابع.

عدد اللاعبين: 8 – 12 لعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة سلة صغيرة الحجم – هدف كرة سلة.

1. يقسم اللاعبون إلى فريقين، ويتكون كل فريق من أربعة إلى ستة لاعبين، يحمل اللاعبون بكل من الفريقين أرقاماً متسلسلة متحدة.
2. يأخذ اللاعب رقم (1) من الفريقين مكانه خلف خط الرمية الحرة

ويقف اللاعب الذي يحمل الرقم الأخير من الفريقين تحت السلة لإعادة الكرة.



3. وعند الإشارة "ابتدئ" يقوم اللاعبان رقم () بتصويب الكرة نحو السلة. ولكل لاعب ثلاث محاولات ومن ينجح أولاً في تسجيل إصابة تحتسب نقطة لفريقة.

4. إذا لم ينجح اللاعبان في تسجيل إصابة خلال المحاولات الثلاث، لا يحتسب شيء لفريقهما.

5. يحل اللاعبان رقم (2) محل اللاعبين رقم (1) ويذهب اللاعبان رقم (1) ليقفا تحت السلة لإعادة الكرة. وهكذا يستمر اللعب حتى يأخذ كل لاعب دوره في التصويب نحو السلة ويفوز الفريق الذي يسجل أكبر عدد من النقط.

التقويم:

- هل تتوافر لكل طفل القوة التي تمكنه من التصويب نحو السلة؟.
- هل يتعلم كل طفل طيفية التصويب الدقيق نحو السلة؟
- هل يقوم بتحليل الخطأ في طريقة تصويبه؟
- هل يعرف كيف يتدارك الخطأ في المحاولات التالية؟
- هل يقف اللاعبون الذي ينتظرون دورهم في هدوء وسكون، ولا يتسببون في تشتيت انتباه الرماة أو تعطيلهم؟

الكرة الطائرة

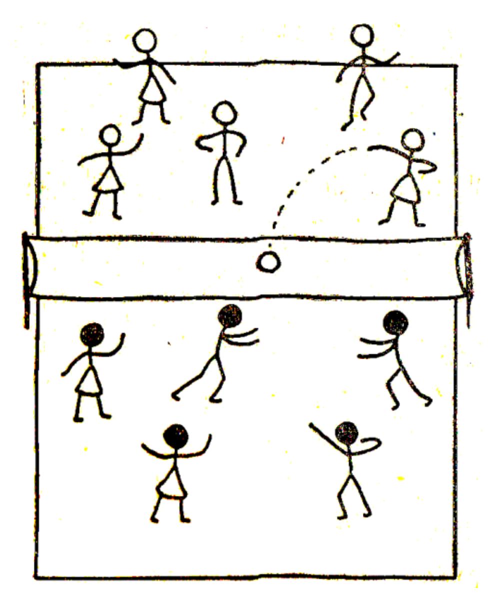
صفوف الدارسة: الثالث – الرابع.

عدد اللاعبين: 12 – 16 لاعباً بكل جماعة.

الأدوات: كرة صغيرة الحجم، ملعب كرة طائرة.

1. يقسم اللاعبون إلى فريقين يقف كل فريق في ملعبه وتبلغ مساحة ملعب كل فريق 25 × 25 قدماً تقريباً. وترتفع الشبكة عن الأرض بين الملعبين بمقدار خمسة أقدام.
2. يقوم كل فريق بتنظيم مراكز لاعبية.

3. تعطي الكرة لأحد الفريقين، وعند الإشارة "ابتدئ"، يقوم اللاعب الذي يحمل الكرة برميها لتعبر الشبكة إلى ملعب الفريق المنافس. يحاول الفريق المنافس لقف الكرة قبل أن تهبط على الأرض، وإعادتها فوق الشبكة إلى الملعب الآخر.



4. إذا هبطت الكرة على الأرض داخل حدود أحد الملعبين، تسجل نقطة للفريق الذي أرسل الكرة. ويستأنف اللعب من الجانب الذي هبطت به الكرة.

5. وإذا خرجت الكرة عن حدود الملعب، يستأنف اللعب من الجانب الذي خرجت منه الكرة.

6. لا يجوز الشئ بالكرة، واللاعبين الحق في تمريرهاإلا زملائهم كما يشاءون. وجزاء المشي بالكرة، نقلها إلى الفريق الآخر.

7. زمن اللعب عشر دقائق. ويفوز الفريق الذي يسجل أكبر عدد من النقط.

التقويم:

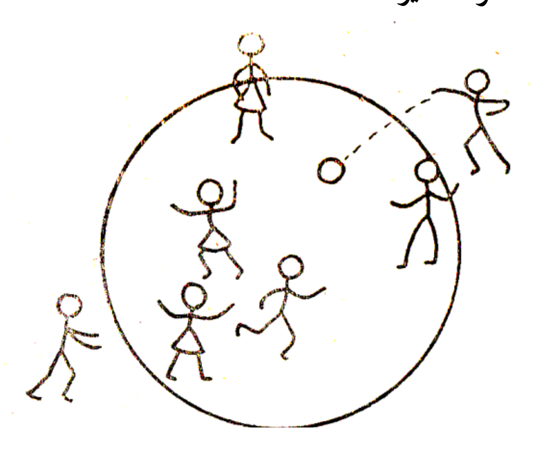
- هل يفكر الأطفال في مراكزهم اللعب ويدركون واجباتهم في كل مركز؟
- هل يشترك الأطفال مع المدرس في وضع ما قد تحتاجه اللعبة من قواعد جديدة؟
- هل يقوم كل طفل باللعب في مركزة ولا يعوق حركة غيره.
- هل يتحقق الفريق من أن كل عضو من أعضائه ينال فرصة رمي الكرة؟
- هل يقوم كل طفل بتعلم كيفية رمي ولقف التمريرات القوية؟
- هل يقوم باستخدام القوة في رمي الكرة؟
- هل يقوم بتوجيه الكرة نحو ملعب الفريق المنافس؟
- هل يقوم بامتصاص صدمة الكرة حين لقفها؟

المدفعية

صفوف الدراسة: الخامس – السادس:

عدد اللاعبين: 8 – 10 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة صغيرة



1. **يقف اللاعبون داخل دائرة، عدا لاعبين، يقف كل منهما في مواجهة الآخر، خارج محيط الدائرة. ويطلق عليهما اسم "المدفعية".**

2. **تحاول المدفعية إصابة اللاعبين داخل الدائرة بالكرة. وتكون الإصابة صحيحة حينما ترمي الكرة من خارج الدائرة، وتلمس اللاعب تحت وسطه.**

3. **إذا أصيب لاعب، ينضم إلى المدفعية خارج الدائرة، ويقوم بمحاولة إصابة اللاعبين داخل الدائرة.**

4. **ويفوز من اللاعبين آخر لاعبين يستمران في اللعب داخل الدائرة حتى النهاية. ويقومان بدور "المدفعية" حين استئناف اللعب لشوط جديد.**

التقويم:

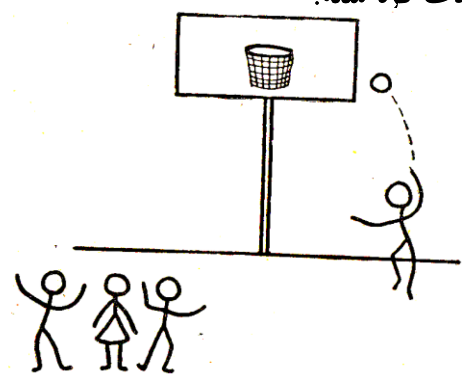
- هل يتجنب اللاعبون داخل الدائرة دفع أو إعاقة بعضهم البعض الآخر أثناء إنقاذ أنفسهم؟
- هل تتوافر القدرة لدى كل طفل على إدراك اتجاه الكرة فيتحرك وفقاً لذلك؟
- هل يستطيع اللاعبون خارج الدائرة استخدام الطرق المختلفة للتصويب؟
- هل يعترف من يصاب من اللاعبين مباشرة بالإصابة ويذهب إلى خارج الدائرة؟

إحدى وعشرون نقطة

صفوف الدراسة: الخامس – السادس:

عدد اللاعبين: 4 – 6 لاعبا بكل جماعة

الأدوات: كرة سلة، هدف كرة سلة.



1. يحمل اللاعبون أرقاماً مسلسلة. ويأخذ كل لاعب دوره في الملعب حسب رقمه. ويشتمل كل دور على ثلاث محاولات للتصويب نحو السلة. وتؤدي المحاولة لأولى من خط الرمية الحرة، ومن ينجح في تسجيل الإصابة من هذا الخط تحتسب له خمس نقط. وتؤدي الرميتان التاليتان من مكان ارتداد الكرة من الرمية السابقة. وإذا نجحت المحاولة الثانية، تحتسب للاعب ثلاث نقط، ويحتسب للمحاولة الثالثة الناجحة نقطة واحدة.

2. يستمر اللعب حتى يتم أحد اللاعبين تسجيل 21 نقطة. وإذا سجل لاعب اكثر من إحدى وعشرين نقطة، تلغي جميع النقط التي حصل عليها.

التقويم:

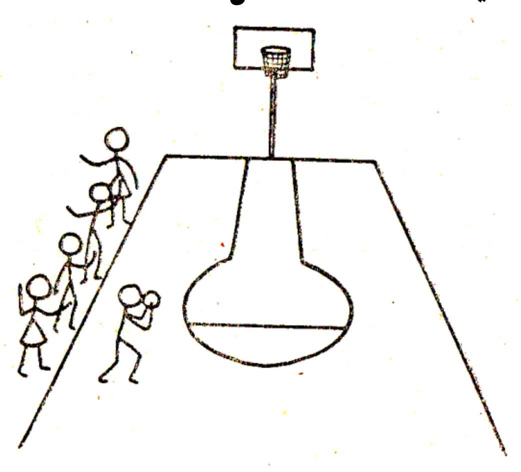
- هل يتعلم الأطفال كيفية التصويب من مختلف أنحاء الملعب؟
- هل يتعلم الأطفال كيفية استخدام طرق التصويب المختلفة؟ (الرمية الصدرية، الرمية الحرة، الرمي بيد واحدة).
- هل يتعلم الأطفال كيفية سرعة الحصول على الكرة حينما ترتد من الأرض مباشرة؟
- هل يفكر ويعمل كل طفل على ألا تتجاوز النقط التي يقوم بتسجيلها

عن إحدى وعشرين نقطة؟

المبعدون

صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: 4 – 6 لاعباً بكل جماعة.



الأدوات: كرة سلة – هدف كرة سلة.

1. يحمل كل لاعب رقما معيناً ويأخذ دوره في اللعب وفق ترتيب رقمه، ويتكون كل دور من رمية واحدة تؤدي من أي مكان باللعب.

2. إذا نجح لاعب في تسجيل إصابة، فينبغي على اللاعب الذي يليه أن يؤدي رميته من المكان الذي رمى منه اللاعب السابق. وإذا أخطأ اللاعب في التزام تلك القاعدة، يستبعد من اللعب.

3. يقوم من يستبعد من اللاعبين بالمساعدة في إعادة الكرة إلى الملعب حينما منه، ويستخدمون في ذلك طرق التمرير المختلفة.

التقويم:

- هل يقوم كل طفل بتنمية قدرته على التصويب من مختلف أنحاء الملعب؟
- هل يستغرق كل لاعب الوقت اللازم للتصويب بمهارة؟
- هل يستطيع كل لاعب تحليل رميته والعمل على تحسينها وملاقاة ما يقع فيه خطأ؟
- هل يتجنب الأطفال خارج الملعب التسبب في تشتيت انتباه من يقوم التصويب من اللاعبين؟

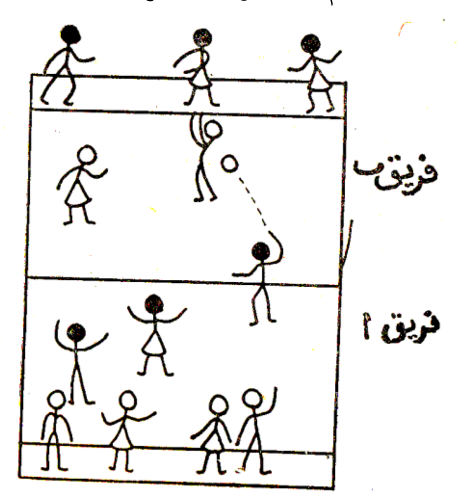
كرة المحاورة

صفوف الدراسة: الخامس – السادس.

عدد اللاعبين: 16 – 20 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة صغيرة.

1. **يرسم مستطيل مساحته مناسبة. ويقسم إلى ملعبين يرسم في نهاية كل ملعب خط مواز لخط النهاية ويبعد الخطان عن بعضهما البعض الآخر مسافة مناسبة – ويسمى المساحة التي تقع بين الخطين بالمنطقة الخلفية. ويقسم اللاعبون إلى فريقين،**



ينتشر كل فريق بأحد الملعبين. ويبدأ أحد الفريقين اللعب محاولاً إصابة احد لاعبي الفريق المنافس. ويجب أن يذهب من تصيبه الكرة من اللاعبين إصابة نظيفة، إلى المنطقة الخلفية لملعب الفريق المنافس حيث يستطيع مواصلة اللعب.

2. وتعتبر الإصابة نظيفة حينما تلمس الكرة اللاعب أسفل وسطه وأن تؤدي من رمية مباشرة، ولا من كرة مرتدة.

3. وعلى كل لاعب أن ينقذ نفسه بلف الكرة أثناء طيرانها. وإذا نجح اللاعب في ذلك، يذهب من رمى الكرة من اللاعبين إلى المنطقة الخلفية للفريق المنافس. وإذا كان الرامي موجودا فعلا بتلك المنطقة، يصبح من حق من يلقف الكرة من اللاعبين أن يرسل أي لاعب آخر من الفريق المنافس إلى المنطقة الخلفية.

4. يفوز الفريق الذي يرسل جميع أفراد الفريق المنافس إلى منطقته الخلفية. ويمكن تحديد زمن معين لممارسة اللعبة. ويفوز الفريق الذي يرسل أكبر عدد من أفراد الفريق المنافس إلى منطقته الخلفية في نهاية الزمن المحدد.

التقويم:

- هل يقوم اللاعبون بتوزيع أنفسهم على الملعب توزيعاً استراتيجيا؟
- هل يعملون على إرسال أمهر زملائهم إلى المنطقة الخلفية للفريق المنافس حتى يصبح الفريق المنافس بين "نارين"؟
- هل يقومون أحيانا بإرسال الكرة فوق رؤوس اللاعبين إلى زملائهم في المنطقة الخلفية للفريق المنافس؟
- هل يقوم كل طفل بتنمية مختلف المهارات التي تتطلبها اللعبة؟

- هل يستطيع أداء تمريرات طويلة؟
- هل يستطيع اللف والدوران والمحاورة لتجنب الكرات التي تصوب إليه؟
- هل يقوم اللاعبون بالاقتصاد في المجهود كلما أمكن ذلك؟
- هل يتجنبون الجري والوثب دون داع؟
- هل يقومون بالتحرك في إتجاه معين لتحقيق غرض معين؟

المحاولة الثلاثية

صفوف الدراسة: الخامس – السادس.

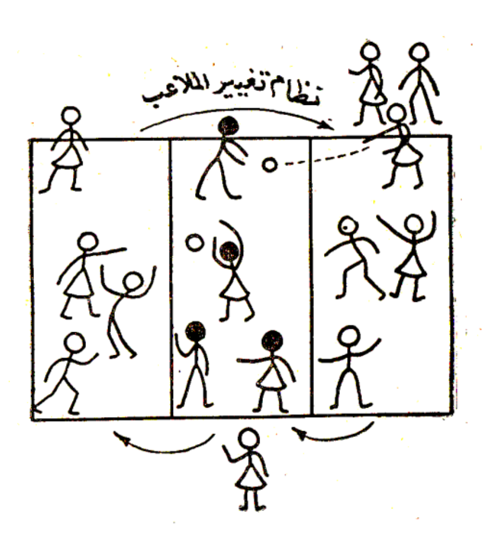
عدد اللاعبين: 12 – 23 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرتان صغيرتان.

1. يرسم مستطيل مساحته مناسبة، ويقسم إلى ثلاثة ملاعب متساوية. ويقسم اللاعبون إلى ثلاث فرق، يقف كل منها في ملعب، ويتنافس الفريقان اللذان يقفان في الملعبين طرفي المستطيل مع الفريق الذي يقف في الملعب الوسط. وتقوم الفرق الثلاث بتغيير ملاعبها بعد ممارسة اللعب فترة خمس دقائق. وتتحرك الفرق إلى ملاعبها الجديدة من اليمين إلى اليسار. وينتهي اللعب بعد انتهاء ثلاث فترات.

2. يختار حكم. وميقاتي، لكل فترة، من بين لاعبي الفرق الثلاث.

3. يقوم الحاكم برمي الكرتين في الهواء بين لاعبي الملعب الوسط. ويحاول اللاعبون إصابة منافسيهم بالكرة أسفل الوسط.



4. يستبعد من اللعب من يصاب من اللاعبين طوال مدة الفترة، وتسجل نقطة فريقه، ويمكن للاعبين إنقاذ أنفسهم بلقف الكرة أثناء طيرانها، ويستبعد الرامي، حينئذ، من اللعب، ويفقد فريقه نقطة.

5. تقوم الفرق بتغيير ملاعبها بعد انتهاء كل فترة من الفترات الثلاث، ويعود إلى الملعب جميع اللاعبين الذين استبعدوا في الفترة السابقة، ويعود الفريق الذي ينجح في تسجيل أقل عدد من النقط.

التقويم:

- هل تتوافر لكل طفل اليقظة التي تمكنه منم حماية نفسه من الكرتين؟

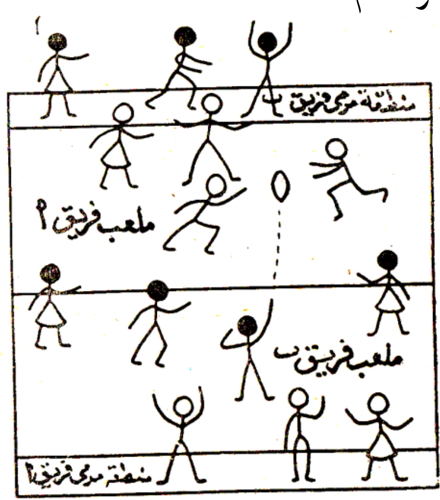
- **هل يقوم اللاعبون برمي الكرة منخفضة تى يتجنبوا إيذاء غيرهم من اللاعبين؟**
- **هل يتحمل كل طفل ما يسند إليه من مسئوليات إدارية بنجاح؟**
- **هل يدرك كل طفل أهمية مراعاة الدقة والمهارة في القيام بالعمل الإداري؟**
- **هل يسلك اللاعبون خارج اللعب سلوكا طيباً كنظارة؟**
- **هل يتجنبون تشتيت انتباه اللاعبين؟**
- **هل يتجنبون الوقاحة في تصرفاتهم نحو الفريق المنافس؟**

تمريرة المرمي

صفوف الدراسة: الخامس – السادس.

عدد اللاعبين: 12 – 20 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة قدم



1. يرسم مستطيل مساحته مناسبة يقسم إلى ملعبين ويرسم خط مواز لخط النهاية بكل لعب. وتعرف المساحة التي تقع بين هذين الخطين بمنطقة المرمى يقسم اللاعبون إلى فريقين. ويقف كل فريق بأحد الملعبين عدا ثلاثة لاعبين يتخذون مكانهم بمنطقة مرماهم التي تقع خلف ملعب الفريق المنافس، للقيام بحماية المرمي.

2. تعطي الكرة لأحد حراس المرمى من أحد الفريقين. ويبدأ اللعب بتمرير الحارس الكرة إلى زملائه بملعبهم.

3. إذا نجح لاعب في ملعبه في تمرير الكرة الحارس مرماه في منطقة المرمى،

تحتسب له نقطة.

4. يحاول أفراد الفريق المنافس قطع الكرة وتمريرها إلى حارس مرماهم. ولا يجوز لاعب أن يدخل ملعب الفريق المنافس لقطع الكرة.

5. وللاعبين الحق في تمرير الكرة بملعبهم إلى زملائهم على أن تؤدي جميع التمريرات من المكان الذي تم فيه لقف الكرة.

6. إذا خرجت الكرة عن حدود الملعب، تعاد إلى المكان الذي خرجت منه، ويستأنف اللعب من هذا المكان

7. وفي حالة مخالفة أي قاعدة من قواعد اللعب، تعطى الكرة إلى حارسي الفريق المنافس لاستئناف اللعب.

التقويم:

- هل يستطيع كل طفل التمرير للأمام تمريراً صحيحاً؟
- هل يستطيع كل طفل لقف الكرة لقفاً صحيحاً؟
- هل يقوم كل فريق برسم خطة تغطية ملعبه بنجاح؟
- هل يتحمل أعضاء كل فريق مسئولية مساعدة بعضهم البعض الآخر؟
- هل يقومون بتغطية بعضهم البعض الآخر؟
- هل يتيحون لزملائهم ضعاف المهارة فرص اللعب بتمرير الكرة إليهم؟

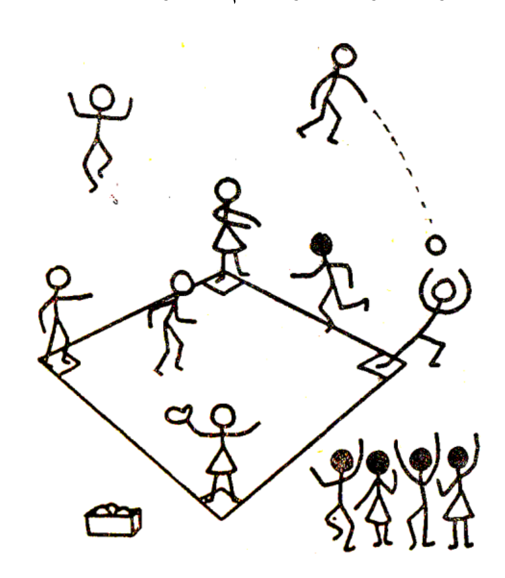
- هل يساعد كل منهم الآخر على تحليل حركاته والعمل على تحسين مستوى مهارته؟
- هل يشجع بعضهم البعض الآخر؟

فرصة الضارب

صفوف الدراسة: الخامس – السادس.

عدد اللاعبين: 12 – 20 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة طائرة – كرة قدم – كرة سلة.



1. يرسم مربع مساحته مناسبة، ويرسم مربع صغير بكل ركن من أركان الملعب، ويمثل كل مربع قاعدة، عدا احد المربعات فيعرف بالبيت. ويقسم اللاعبون إلى فريقين. ويقف أحدهما في صف خارج الملعب على أحد جانبي البيت ويعرف بفريق "الضرب" وينتشر الفريق الآخر في أي مكان يشاء داخل وخارج الملعب ويعرف بفريق "الملعب" توضع الكرات في صندوق خلف البيت.

2. يتناول أول لاعب من فريق "الضرب" أي كرة يختارها من الصندوق ثم يقف داخل البيت ويقوم برمي الكرة بالملعب، ثم يجري إلى القاعدة الأولى ثم إلى القاعدة الثانية ثم على القاعدة الثالثة ثم إلى البيت دون أن يتوقف بأي قاعدة من تلك القواعد. فإذا نجح في الوصول إلى البيت دون أن يستبعد من اللعب تحتسب نقطة لفريقه.

3. يستبعد الضارب من اللعب في الحالات الآتية:

أ) إذا استطاع أحد لاعبي فريق الملعب لقف الكرة قبل أن تهبط على الأرض.

ب) إذا استطاع أحد لاعبي فريق الملعب من تناول الكرة والجري بهام إلى القواعد ليلمسها بالكرة مع مراعاة ترتيب القواعد أي القاعدة الأولى أولاً ثم الثانية ثم الثالثة، قبل أن يصل الضارب إل القاعدة.

ت) إذا رمي الضارب الكرة خارج حدود الملعب.

4. إذا استبعد ثلاثة لاعبين من الفريق الضارب، يتغير الفريقان أماكنهما

فيصبح فريق الضرب فريق الملعب، ويصبح فريق الملعب فريق الضرب.

التقويم:

- هل يقوم كل طفل بتنمية مهارته في رمي ولقف مختلفة أنواع الكرات؟
- هل يتعاون أعضاء فريق الملعب بعضهم مع البعض الآخر لاستبعاد الضارب من اللعب أثناء جريه؟
- هل يقوم الضارب بالجري مباشرة بمجرد رمي الكرة؟
- هل يقوم كل لاعب بتنمية مهارته في الجري بسرعة إلى القواعد؟
- هل يتوافر له الجلد؟
- هل يستطيع عزل نفسه أثناء الجرب عن المؤثرات الخارجية.

كرة السلة الطويلة

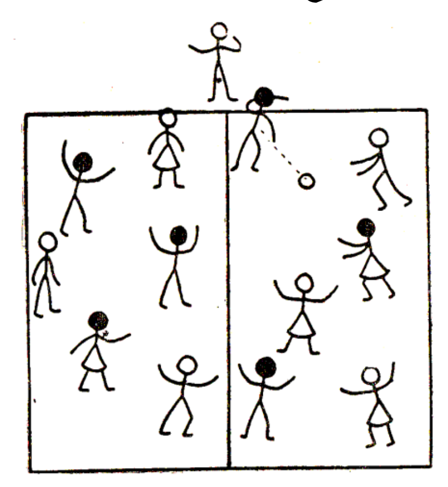
صفوف الدراسة: الخامس – السادس.

عدد اللاعبين: 12 – 16 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة سلة.

1. يرسم مستطيل مساحته مناسبة. ويقسم إلى ملعبين متساويين.

2. يقسم اللاعبون إلى فريقين. ويقسم كل فريق إلى جماعتين إحداهما للهجوم والأخرى للدفاع. ويقف كل فريق بأحد الملعبين.



3. يقوم الحكم برمي الكرة بين وسطي الهجوم من الفريقين في منتصف الملعب. ويقوم من يحصل منهما على الكرة بتمريرها إلى زملائه أفراد الهجوم.

4. وتحتسب نقطة طويلة للفريق الذي ينجح لاعبو هجومه غي أداء ثلاث تمريرات متتالية، دون احتساب تمريرة وسط الهجوم. وإذا نجح الدفاع المنافس في قطع الكرة، أو سقطت الكرة على الأرض قبل تسجيل النقطة الطويلة، تصبح التمريرات السابقة لاغيه. ويقوم الدفاع بتمرير الكرة إلى زملائهم لاعبي الهجوم.

5. ويقوم وسط الهجوم المنافس باستئناف اللعب عقب تسجيل النقطة الطويلة. وزمن اللعب عشر دقائق. ويفوز الفريق الذي يسجل أكبر عدد من النقط الطويلة في خلال الزمن المحدد.

6. وتحتسب الحالات الآتية خطأ:

(أ) طرب الكرة وهي بين يدي منافس .

(ب) الجري بالكرة.

(ت) الخطو خارج الملعب.

(ث) التسبب في خروج الكرة عن حدود الملعب.

(ج) لمس المنافس، أو استخدام الخشونة في اللعب بأي صورة من الصور.

وجزاء هذه الأخطاء إعطاء الكرة للفريق المنافس.

التقويم:

- هل يقوم كل طفل بتعلم المهارات التي تتطلبها اللعبة؟
- هل يستطيع تمرير ولقف الكرة حينما يكون مراقبة بوساطة منافس؟
- هل يستطيع القيام بمراقبة منافس؟
- هل يستطيع كل طفل أن يغير لعبه من الهجوم إلى الدفاع بسرعة ، والعكس، حينما يقطع المنافسون الكرة؟.
- هل يقوم كل طفل بتعلم كيفية التحكيم.
- هل يستطيع كل طفل أن يقبل ظروف اللعب المختلفة بروح طيبة؟
- حينما يقوم مدافع بإعاقة حركته.
- حينما يحتسب الحكم خطأ يقترفه اللاعب.
- حينما يتفوق المنافسون.

الفصل الثالث

ألعاب ضرب الكرة بالقدم

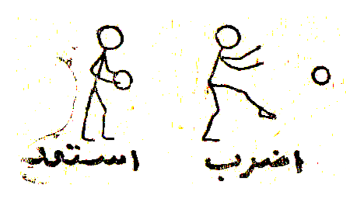
تحليل المهارة:

1- ضرب كرة قدم ثابتة:

- توضع الكرة على الأرض.
- يقف الطفل خلف الكرة وعلى مسافة خطوة منها، متجها نحو الهدف الذي سوف يسدد إليه الكرة.
- يحتفظ الطفل بنظره فوق الكرة.
- يخطو لطفل أماماً بالقدم اليسرى، ويؤرجح القدم اليمني خلفا.
- يؤرجح القدم اليمني أماماً مع مد الركبة، ويقوم بضرب الكرة بداخل القدم.
- يقوم بمتابعة الضرب باستمرار الرجل اليمني في حركتها إلى أعلى بعد انطلاق الكرة

2- رمي الكرة في الهواء ثم ضربها:

- يقف الطفل مع وضع القدم اليسرى أماماً.



- يمسك الطفل الكرة بكلتا اليدين متوازيتين مع الأرض، ويحتفظ بنظره فوق الكرة.

- يخطو خطوة قصيرة للأمام بالقدم اليمني. ثم يخطو خطوة طويلة للأمام بالقدم اليسرى ويقوم بضرب الكرة بالقدم اليمني.

- تضرب الكرة بداخل القدم.

- يقوم الطفل بمتابعة الضرب باستمرار القدم اليمنى في حركتها إلى أعلى بعد انطلاق الكرة.

3- تمرير الكرة:

- يحتفظ الطفل بنظره فوق الكرة.

- يقوم بأرجحة الرجل التي تستخدم في الضرب جانبا، مع الاحتفاظ بثقل الجسم فوق القدم الأخرى.

- تؤرجح الرجل التي تستخدم في الضرب نحو الكرة، وتؤدي الضربة أسفل منتصف الكرة بداخل القدم.

- يقوم الطل بمتابعة الحركة بعرض الجسم في اتجاه ضرب

4- دحرجة الكرة:

- يضرب الطفل الكرة أماما مسافة 8 – 10 بوصات

أثناء الجري بجانب أو خلف الكرة.

- يستخدم داخل القدم في ضرب الكرة.

5- كتم الكرة بالقدم:

- يضع الطفل نفسه في مواجهة سير الكرة.

- يضع الطفل باطن القدم فوق أعلى الكرة مع اتجاه كعب القدم لأسفل خلف الكرة.

كتم الكرة بالقدم

6- كتم الكرة بالركبة:

- يضع الطفل نفسه في مواجهة سير الكرة.

- يحتفظ الطفل بالقدمين بجانب بعضهما.

- يقوم بكتم الكرة بين الأرض والجزء الأسفل من الساق.

كتم الكرة بالركبة

الكرة الساخنة

صفوف الدراسة: الأول – الثاني

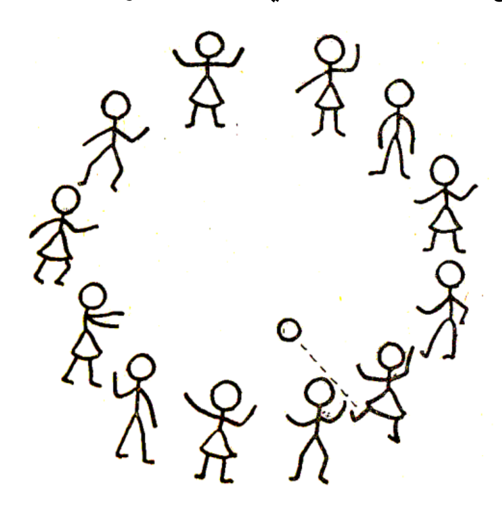
عدد اللاعبين: 8 – 12 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة صغيرة.

1. يقف اللاعبون في دائرة. توضع الكرة على الأرض أمام احد

اللاعبين.

2. يصيح اللاعب قائلا "كرتي ساخنة"، ويقوم بضرب الكرة داخل الدائرة لتصل إلى أحد اللاعبين في محيط الدائرة.



ويجب على من تصل إليه الكرة من اللاعبين أن يقوم بضربها بسرعة قبل أن "تحرقه".

3. يستمر اللاعبون في ضرب الكرة حتى تخرج من الدائرة أو تفقد بأي طريقة من الطرف، فيتناولها لاعب آخر ويقوم "بتسخينها" مرة ثانية.

4. يجب على اللاعبين تمرير الكرة بداخل القدم ويجب أن تكون التمريرات منخفضة معتدلة لجنب إيذاء اللاعبين.

التقويم:

- هل يستطيع كل لاعب تمرير الكرة بسرعة داخل القدم؟

- هل يستطيع كل لاعب السيطرة على انفاعله في غمرة الحماس، والتحكم في اتجاه وقوة الضربة؟
- هل يحتفظ كل لاعب بمكانه في الدائرة؟
- هل يتجنب ضرب غيره بالقدم؟
- هل يقوم بصرب الكرات التي تصل إلى منطقته فقط؟

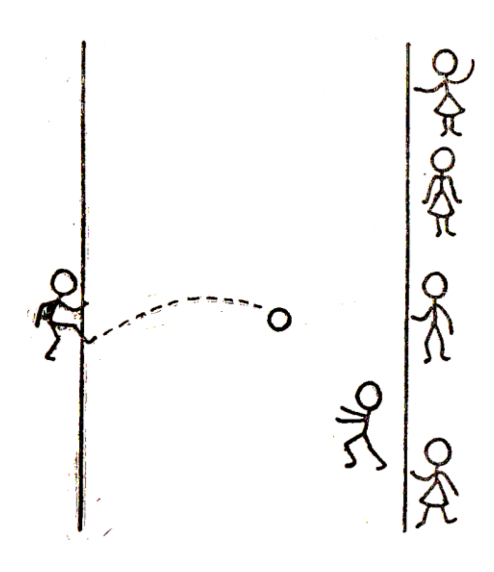
الكرة الحرة

صفوف الدراسة: الأول – الثاني

عدد اللاعبين: 4 – 6 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة صغيرة.

1. يرسم على الأرض خطان يبعدان بعضهما عن بعض مسافة 30 – 40 قدما تقريبا. ويقف اللاعبون في صف خلف احد الخطين، ما عدا لاعباً واحداً يقف خلف الخط الآخر مواجها اللاعبين، ويقوم بدور المعلم.



2. ينادي المعلم أحد أسماء اللاعبين ثم يقوم بضرب الكرة نحوه. ويقوم اللاعب الذي يسمع اسمه بمسك الكرة ثم وضعها فوق خطة وضربها لإعادتها إلى المعلم. وهكذا يستمر اللعب حتى ينتهي المعلم من ضرب الكرة إلى جميع اللاعبين.

3. لم ينادي المعلم "كرة حرة" ويضرب الكرة نحو الخط، فيحاول كل لاعب مسك الكرة. ومن ينجح في مسك أو إيقاف الكرة يصبح معلماً جديداً، ويستأنف اللعب من جديد.

التقويم:

- هل تتوافر لكل طفل القوة التي تمكنه من ضرب الكرة مسافة طويلة؟
- هل يقوم كل طفل بتحسين مهارته في توجيه الكرة نحو هدف معين؟
- هل يقوم كل طفل بتعلم كيفية مسك أو إيقاف كرة قوية دون أن

يؤذي نفسه؟

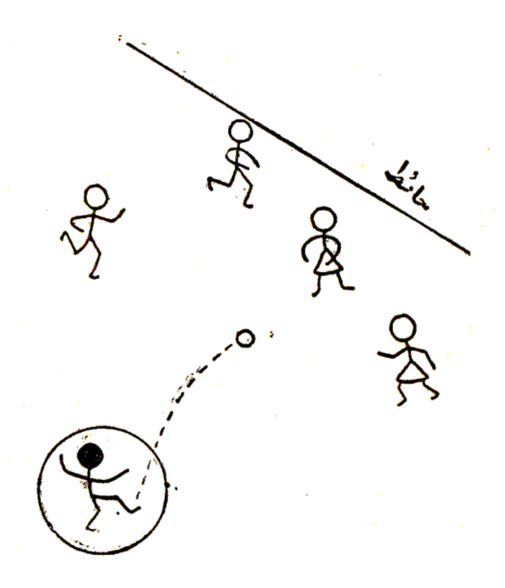
- **هل يقوم اللاعبون بتنمية ثقة اللاعب في نفسه أثناء القيام بضرب الكرة أو مسك الكرة؟**
- **هل يتجنبون التعليق عليه بعبارات مؤذية؟**
- **هل يتجنبون تشتيت انتباه اللاعب؟**
- **هل يقوم اللاعبون بوضع قواعد لمسك "الكرة الحرة"؟**
- **هل يجتنبون ضرب الكرة أثناء حصول أحدهم عليها؟**
- **هل يجتنبون استخدام الخشونة وإيذاء بعضه البعض الآخر؟**

فوق الحائط

صفوف الدراسة: الأول – الثاني

عدد اللاعبين: 5 – 8 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة صغيرة.



يرسم خط طوله حوالي 25 قدما يمثل حائطا. وترسم على بعد حوالي 30- 50 قدما منه دائرة توضع داخلها الكرة. ينتشر اللاعبون أمام الحائط، عدا لاعبا واحدا يقف داخل الدائرة.

ينادي لاعب الدائرة "فوق الحائط" ثم يقوم بضرب الكرة. ومن ينجح من اللاعبين في مسك أو إيقاف الكرة قبل وصولها إلى الحائط يتبادل مكانه مع لاعب الدائرة.

إذا وصلت الكرة إلى الحائط يقوم لاعب الدائرة بضربها مرة ثانية. وإذا فشل اللاعبون في إيقاف أو مسك الكرة ثلاث مرات متتالية، يقوم لاعب الدائرة باختيار لاعب من بين اللاعبين ليحل محلة.

إذا خرجت الكرة عن حدود الحائط، ينادي اللاعبون "قم انت بمطاردتها" ثم يجري كل منهم إلى الدائرة، ومن يصلها أولا يصبح لاعب

الدائرة الجديد. ويقوم لاعب الدائرة السابق بإحضار الكرة إلى اللاعب الجديد.

التقويم:

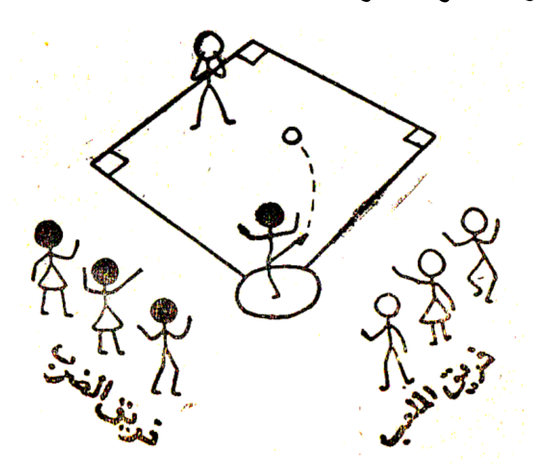
- هل يفهم كل طفل قواعد اللعب ويتصرف وفقا لها؟
- هل يستطيع كل طفل توقع المكان الذي ستهبط الكرة فيه، فيتحركون إليه سريعاً لإيقافها أو مسكها؟.
- هل يقوم اللاعبون بوضع قواعد تمنع التزاحم على الكرة حينما تتجه نحو الحائط؟
- هل يتجنبون إيذاء بعضهم البعض الآخر؟
- هل يتجنبون ضرب الكرة وهي في حيازة أحدهم؟
- هل يلعبون في المنطقة المحددة للعب؟

اضرب واجر

صفوف الدراسة: الأول – الثاني

عدد اللاعبين: 8 – 16 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة صغيرة.



يرسم مربع مساحته مناسبة، وترسم دائرة بأحد أركان المربع، وتعرف بدائرة الضرب أو البيت، وترسم ثلاث قواعد بالأركان الثلاثة الأخرى. يقسم اللاعبون إلى فريقين، يطلق على أحدهما فريق "الملعب" والآخر فريق "الضرب".

يذهب اللاعب الأول من فريق "الملعب" إلى داخل الملعبن ويقوم اللاعب الأول من فريق "الضرب" بوضع الكرة داخل دائرة الضرب.

يعلن لاعب "الملعب" انه مستعد ، فيقوم لاعب "الضرب" بضرب

الكرة ثم الجري حول القواعد حتى يصل إلى البيت. ويقوم لاعب "الملعب" بمحاولة الحصول على الكرة ثم الجري مباشرة إلى البيت، حتى إذا ما وصل غليه اعلن ذلك صائحاً"البيت".

يسجل الضارب نقطة عن كل قاعدة يلمسها قبل أن يعلن لاعب "الملعب" عن وصوله إلى البيت.

وهكذا يستمر اللعب حتى يأخذ كل لاعب من فريق "الضرب" دوره في ضرب الكرة، ويأخذ كل لاعب من فريق "الملعب" دوره في الانتشار داخل "الملعب"، ثم يقوم الفريقان بتبادل وظيفتيهما، فيصير فريق "الضرب" فريق "الملعب"، وفيق "الملعب" فريق "الضرب".

يفوز اللاعب الذي يحصل على أكبر عدد من النقط ، أو يفوز الفريق الذي يسجل افراده أكبر عدد من النقط.

التقويم:

- هل يشترك اللاعبون خارج ميدان اللعب في النشاط باحتساب النقط كلما وصل اللاعب إلى قاعدة؟
- هل يقوم الضارب بتركيز انتباهه في سرعة الجرب للوصول إلى البيت، فلا ينشغل بسلوك اللاعبين خارج ميدان اللعب، أو بتقدم لاعب "الملعب"؟

- هل يقوم أعضاء الفريق بتشجيع بعضهم البعض الآخر؟

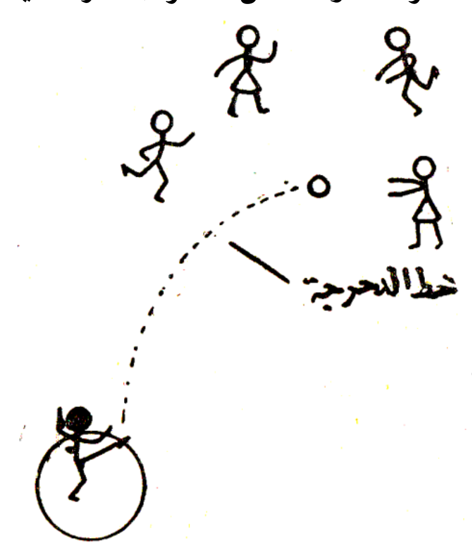
اضرب الدائرة

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع

عدد اللاعبين: 6 – 8 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة قدم.

1. **ترسم دائرة صغيرة "دائرة الضرب"، ويرسم خط طوله حوالي خمسة أقدام "خط الدحرجة"، ويبعد عن الدائرة بمقدار ثلاثين قدما تقريبا.**



2. يختار أحد اللاعبين ليقوم بضرب الكرة، وينتشر باقي اللاعبين بالملعب. ويحمل الضارب الكرة بين يديه في دائرة ثم يقوم بضربها. وعلى من ينجح من اللاعبين في إيقاف الكرة ان يدحرجها باستخدام اليدين لتصل إلى الدائرة. وللاعب أن يدحرج الكرة من المكان الذي تم إيقافها به، أو حملها حتى خط الدحرجة ثم القيام بدحرجتها. فإذا وصلت الكرة إلى الدائرة فإنه يصبح ضارباً جديداً، وإذا فشل اللاعب في ذلك يستمر الضارب في اداء وظيفته.

3. وإذا نجح لاعب في لقف الكرة أثناء طيرانها، فإنه يصبح ضارباً جديداً (دون حاجة إلى دحرجة الكرة).

4. وإذا لم ينجح أحد من اللاعبين المنتشرين في إيقاف أو لقف الكرة ثلاث مرات متتالية، فعلى الضارب أن يقوم باختيار ضارب جديد.

التقويم:

- هل يقوم كل طفل بتنمية مهارته في إيقاف الكرة المتحركة باستخدام يديه، أو جسمه، او رجليه، أو ركبتيه، إلخ؟
- هل يقوم كل طفل بتنمية مهارته في حمل وضرب الكرة لمسافة؟
- هول يسمك الكرة بطريقة صحيحة؟
- هل يضرب الكرة بداخل القدم؟
- هل يحتفظ بنظره فوق الكرة حتى يتم ضربها؟

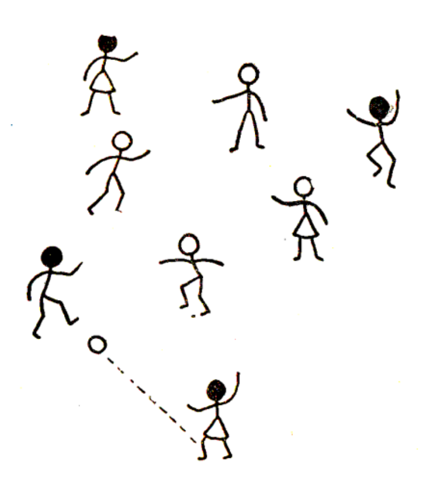
- هل يقوم بمتابعة الضربة؟

كن بعيداً

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع

عدد اللاعبين: 4 – 10 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة قدم.



يقسم اللاعبون إلى فريقين وتعطي الكرة لأحدهما ليقوم بتمريرها فيما بين أفراده، والعمل على عدم حصول الفريق الآخر عليها.

لا يجوز اللاعبين مسك الكرة، ولطن يجوز إعاقتها بالجسم. واللاعبين أن يدحرجوا الكرة وأن يكتموها بالقدم، ويجب أن تضرب الكرة بداخل القدم.

يجب ألا يستخدم اللاعب الضرب أو الدفع او أي لون من ألوان الخشونة في اللعب.

التقويم:

- هل يقوم كل لاعب بتنمية مهاراته في مزاولة لعبة كرة القدم (الكتم – التمرير – الإعاقة)؟
- هل يستطيع كل لاعب ضرب الكرة دون أن ترتفع أكثر من مستوى الركبتين، ودون أن يستخدم مشط القدم؟
- هل يعمل أعضاء الفريق على إتاحة فرصة الاشتراك الفعلي في اللعب لبعضهم البعض الآخر (أي تمرير الكرة إلى بعضهم البعض الآخر دون إهمال أحدهم)؟

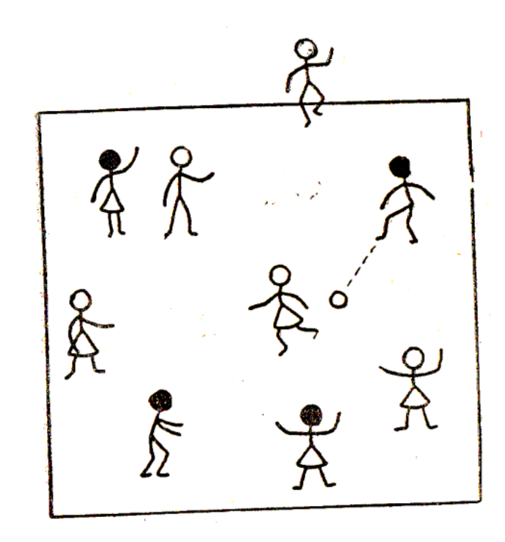
كرة المطاردة

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع

عدد اللاعبين: 10 – 15 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة قدم.

تحدد مساحة اللعب حسب عدد اللاعبين.



ينتشر اللاعبون في أنحاء الملعب.

يقوم بدور الصيادين ثلاث أو أربعة من اللاعبين يضرب الصيادين الكرة لمحاولة إصابة اللاعبين أسفل الركبتين ومن تصيبه الكرة من اللاعبين يصبح صياداً يساعد في مطاردة باقي اللاعبين.

يستخدم الصيادون داخل القدم في ضرب الكرة، وينبغي أن تكون الضربات منخفضة. ويجوز للصيادين دحرجة الكرة للاقتراب من اللاعبين.

لا يجوز اللاعبين مسك لكرة باليدين، وعليهم إعاقتها بالجسم أو بالقدمين.

يستمر اللعب حتى تتم مطاردة جميع اللاعبين. ويصبح آخر لاعب يستمر في اللعب حتى النهاية صيادا جديداً، ويقوم باختيار غيره من

الصيادين الجدد.

التقويم:

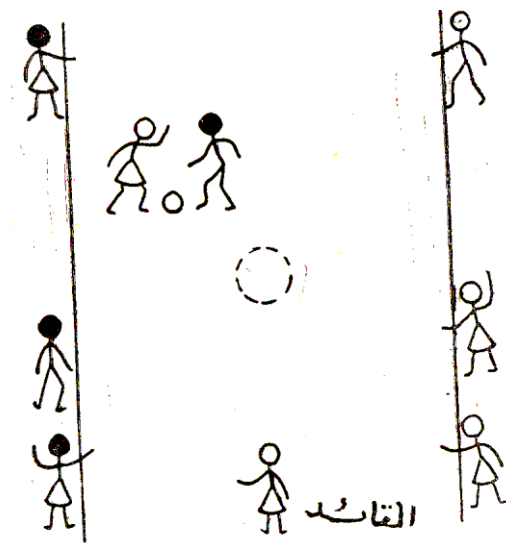
- هل يقوم كل طفل بتحسين مهاراته في لعبة كرة القدم؟.
- هل يستطيع دحرجة الكرة بقدم واحدة وبالقدمين؟
- هل يستطيع تمرير الكرة بداخل القدم"؟
- هل يستطيع كتم الكرة أو إيقافها بقدمه؟
- هل يستطيع إعاقة الكرة بجسمه؟
- هل يقوم الصيادون بالتعاون مع بعضهم في مطاردة اللاعبين؟
- هل يقومون بتمرير الكرة فيما بينهم حينما يتطلب الموقف ذلك؟
- هل يقومون بكتم الكرة أو إعاقتها بغرض إعدادها لبعضهم البعض الآخر؟

هلموا هلموا

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع

عدد اللاعبين: 4 – 15 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة قدم.



يرسم خطان متوازيان يبعد بعضهما عن البعض الآخر مسافة مناسبة. ويرسم في منتصف المسافة بين الخطين دائرة صغيرة يقسم اللاعبون إلى فريقين. ويحمل أعضاء كل فريق أرقاما مسلسلة هي نفس الأرقام التي يحملها أعضاء الفريق الآخر. ويصطف كل فريق على خط من الخطين. وتوضع الكرة في دائرة منتصف الملعب.

ينادي القائد (ويختار من بين اللاعبين) رقما معينا، فيجري كل لاعب يحمل هذا الرقم من الفريقين إلى وسط الملعب لمحاولة دحرجة أو تمرير الكرة إلى خط فريقه. ومن ينجح في ذلك من اللاعبين تحتسب له نقطة.

يجب ألا يتدخل اللاعبون على الخطين في اللعب بأي شكل من الأشكال ويجب على اللاعبين الذين يقومان بالمنافسة في سبيل الحصول على الكرة ألا يستخدمها يديهما في اللعب.

وتحتسب الأخطاء في الحالات الآتية: استخدام الخشونة في اللعب، لمس الكرة بالأيدي، ضرب الكرة أعلى من مستوى الركبتين، تدخل اللاعبين على الخطين في اللعب. وجزاء أي خطأ من هذه الأخطاء إيقاف اللعب واحتساب نقطة للاعب المنافس. وينادي القائد على رقم جديد.

يستمر القائد في المناداة على الأرقام الأخرى، ثم ينادي "هلموا هلموا" فيجري جميع اللاعبين من الفريقين إلى منتصف الملعب. وتحتسب نقطة للفريق الذي ينجح في ضرب الكرة إلى خطة.

التقويم:

- هل يتعلم اللاعبون كيفية تمرير أو دحرجة الكرة حول المنافس؟
- هل يتعلم اللاعبون كيفية تمرير الكرة إلى مكان معين؟
- هل يتعلم اللاعبون كيفية المهاجمة (الحصول على الكرة من المنافس باستخدام القدم استخداماً صحيحاً)؟
- هل يستطيع كل لاعبن السيطرة عل انفعالاته والاقتصاد في مجهوده في اللعب؟

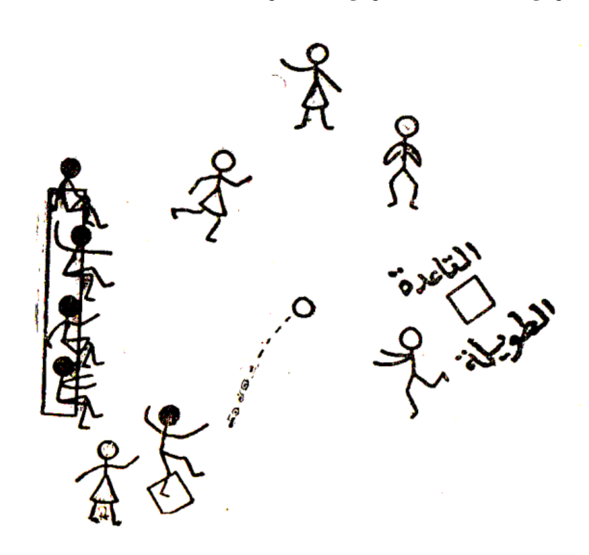
التمريره الطويلة

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع

عدد اللاعبين: 12 – 20 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة قدم.

يرسم بالملعب مربع صغير يعرف "بالبيت"، ومربع مماثل يبعد عن المربع الأول حوالي 40 قدماً، ويسمى "القاعدة الطويلة". يقسم اللاعبون إلى فريقين، فريق "الملعب" وفريق "الضرب".



يقف اللاعب الأول من فريق "الضرب" داخل البيت، ويحمل الكرة بين يديه ثم يضربها بالقدم، ثم يحاول الجري إلى القاعدة الطويلة ثم إلى البيت، قبل أن يتمكن أحد لاعبي فريق "الملعب" من رمي الكرة لإعادتها إلى البيت. وإذا نجح الضارب في ذلك تحتسب له نقطة.

ولا تحتسب شيء للضارب في الحالات الآتية:

إذا أعيدت الكرة إلى البيت قبل أن ينتهي الضارب من الجري إلى

القاعدة الطويلة ثم العودة إلى البيت.

إذا تمكن أحد لاعبي فريق "الملعب" من لقف الكرة أثناء طيرانها.

إذا لم ينجح الضارب في ضرب الكرة بالكريقة الصحيحة ، وله ثلاث محاولات. وتكون الضربة الصحيحة بمسك الكرة بين اليدين ثم ضربها بالقدم لتسقط داخل حدود الملعب.

ويقف الضاربون في صف حتى يأخذ كل منهم دوره، ثم يصير فريق "الضرب" فيق "الملعب" وفريق "الملعب" فريق "الضرب".

التقويم:

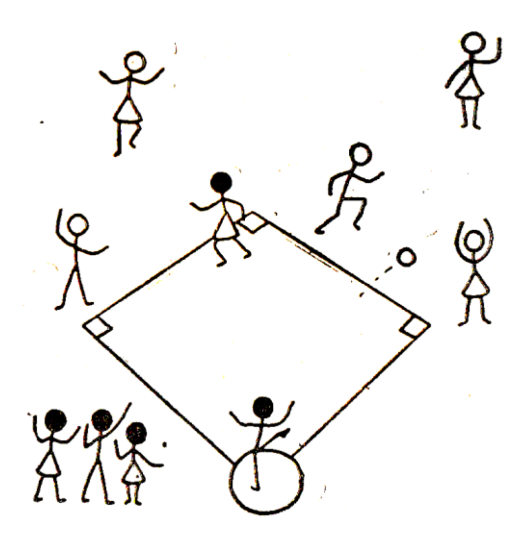
- هل يقوم اللاعبون بتحسين مهارتهم في حمل الكرة بين اليدين وضربها بالقدم؟
- هل يقف لاعبو فريق "الملعب" في حالة استعداد للتحرك؟
- هل يعرف اللاعبون قواعد اللعبة، وهل يستطيعون التفكير بدقة في مختلف مواقف اللعبة؟

كرة البيت

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع

عدد اللاعبين: **14 – 20** لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة قدم.



1. **يرسم مربع مساحته مناسبة. ويرسم بأحد أركان المربع دائرة للضرب، وترسم ثلاث مربعات صغيرة "قواعد بالأركان الثلاثة الأخرى. يقسم اللاعبون إلى فريقين، فريق "الضرب" وفريق "الملعب". وينتشر فريق الملعب بأنحاء المكان.**

2. **يحمل الضارب الأول الكرة داخل الدائرة، ثم يقوم بضربها داخل اللعب، ويجري إلى القاعدة الأولى ثم الثانية ثم الثالثة ثم البيت.**

3. **ويجوز للضارب أن يقف بأي قاعدة، ولكن يجب ألا يزيد عدد من يقف من الضاربين بالقاعدة في وقت واحد على ضارب واحد. ولا يجوز للضارب أن يتعدى من يسبقه من الضاربين في الوصول إلى القاعدة.**

4. ويستبعد الضارب من اللعب في الحالات الآتية:

(أ) إذا تمكن أحد لاعبي فريق "الملعب" من لقف الكرة وهي طائرة.

(ب) إذا تمكن أحد لاعبي فريق "الملعب" من إصابة الضارب بالكرة أثناء جريه،لا أثناء وجد. القاعدة وتكون الإصابة الصحيحة أسفل وسط الضارب.

(ج) إذا تجاوز ضاربا آخر يتقدمه في الجري إلى إحدى القواعد، أو إذا ذهب الضارب إلى قاعدة مشغولة.

(د) إذا حصل أحد لاعبي فريق"الملعب" على الكرة وقام بلمس القاعدة الأولى قبل أن يصل إليها الضارب.

5. إذا تمكن الضارب من الوصول بنجاح إلى البيت تحتسب نقطة لفريقه.

6. يستمر فريق "الضرب" في ضرب الكرة حتى يأخذ كل لاعب دوره، ثم يتبادل الفريقان أماكنهم، فيصبح فريق "الضرب" فريق "الملعب" ، وفريق "الملعب" فريق "الضرب". ويفوز الفريق الذي يسجل أكبر عدد من النقط.

التقويم:

- هل يقوم فريق "الملعب" برسم الخطة التي تمكنه من تغطية ميدان اللعب؟

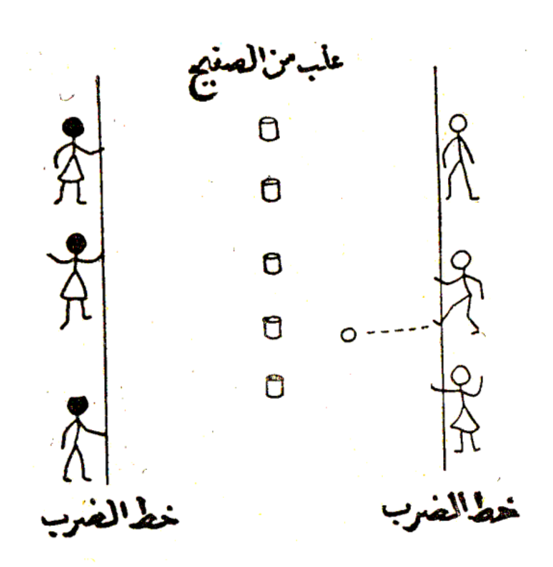
- هل يقوم كل لاعب من لاعبي فريق "الملعب" باللعب في مركزة.
- هل يتعاون أعضاء فريق "الملعب" معا في سبيلي استبعاد الضاربين من اللعب؟
- بالتمرير إلى من يكون منهم في موقف أفضل؟
- بتغطية بعضهم البعض الآخر أثناء لقف الكرة؟ هل يستجيب اللاعبون لمختلف المواقف بسرعة، وذلك باستخدام المهارة المناسبة لكل موقف؟

إصابة العلبة

صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: 8 – 12 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة قدم.، خمس علب من الصفيح أو خمسة صوالج.



يرسم خطان متوازيان يبعدان بعضهما عن البعض الآخر مسافة مناسبة. تصف العلب أو الصوالج في منتصف يقسم اللاعبون إلى فريقين، يقف كل منهما على أحد الخطين.

3. تعطي الكرة لأحد اللاعبين فيقوم بضربها من خطة محاولا إسقاط إحدى العلب بالكرة ويقوم لاعبو الفريق المنافس بكتم الكرة بالقدم حين وصولها إلى خطة، ثم ضربها لإسقاط إحدى العلب، وهكذا يستمر حتى تسقط جميع العلب.

4. تحتسب نقطة للفريق عن كل علبة يسقطها، ويفوز الفريق الذي يحصل على أكبر عدد من النقط حين الانتهاء من إسقاط جميع العلب.

5. يجوز اللاعب أن يعوق الكرة بجسمه، ولكن لا يسمح له بلمسها

بيديه إلا إذا خرجت عن حدود الملعب، فحينئذ يحمل اللاعب الكرة إلى خطة حيث يستأنف اللعب وإذا لمس لاعب الكرة بيده أثناء اللعب يعتبر ذلك خطأ وتحتسب نقطة للفريق المنافس.

التقويم:

- هل يقوم كل لاعب بتنمية مهارته في ضرب الكرة بقوة، ضربة منخفضة؟
- هل يقومك كل لاعب بتنمية مهارته في كتم الكرة بالقدمين أو الركبتين؟
- هل يقوم اللاعبون بتثبيت الكرة وتصويبها بمهارة نحو الهدف.
- هل يقوم اللاعبون الذين تتاح لهم فرصة كتم الكرة بتمريرها إلى زملائهم الذين لم تتح لهم فرصة ضرب الكرة؟
- هول يتحمل جميع أعضاء الفريق مسئولية تسجيل النقط.

اضرب والقف

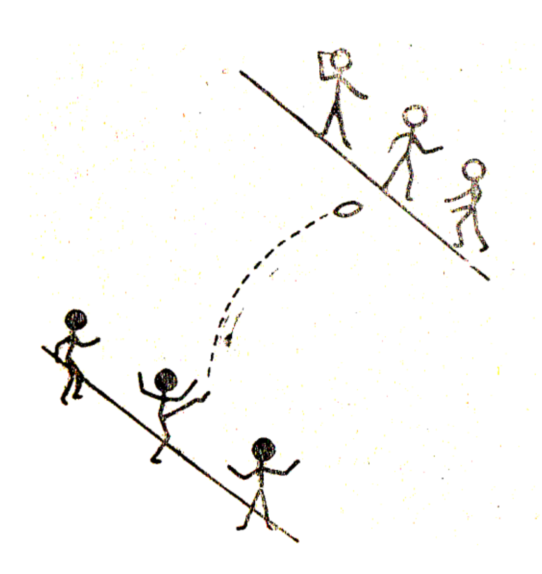
صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: 8 – 12 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة قدم.

1. يرسم خطان متوازيان يبعدان بعضهما عن الآخر مسافة مناسبة. يقسم اللاعبون إلى فيقين، يقف كل منهما خلف أحد الخطين.

2. يحمل لاعبو كل فريق أرقاما مسلسلة، ويأخذون دورهم في حمل وضرب الكرة وفق تسلسل الأرقام.
3. يقوم اللاعب رقم (1) من احد الفريقين بحمل الكرة وضربها من خط فريقهم لتتجاوز خط الفريق الآخر.



ويقوم أي لاعب من لاعبي الفريق الآخر بمحاولة لقف الكرة: وإذا لمست الكرة الأرض خلف خط الفريق قبل أن يتمكن احد من لقفها تحتسب لفريق الضارب نقطة وإذا نجح أحد لاعبي الفريق المنافس في لقف الكرة فلا يحتسب شيء للفريق الآخر.

4. إذا لم تتجه الكرة إلى خط الفريق المنافس، تمكن احد أفراد هذا

الفري من لقفها، تحتسب له نقطة.

5. يتناوب الفريقان ضرب الكرة حتى يأخذ كل لاعب منهما دوره في شرب الكرة. ويفوز الفريق الذي يسجل أكبر عدد من النقط.

6. إذا سقطت أغلب الكرات قبل خط الفريق المنافس، يجب تعديل المسافة بين الخطين، أي تقليلها.

التقويم:

- هل تتوافر لدى كل لاعب القدرة على شرب الكرة للمسافة المحدودة؟
- هل يقوم كل لاعب بتنمية مهارتهم في لقف الكرة؟
- هل يتعاون أعضاء كل فريق في تغطية خطهم؟
- هل يحددون لكل لاعب منهم مساحة معينة يكون مسئولا عنها؟
- هل يتحركون أماماً وخلفاً لاستقبال الكرة؟
- هل يلعب كل فرد في المنطقة المحددة؟

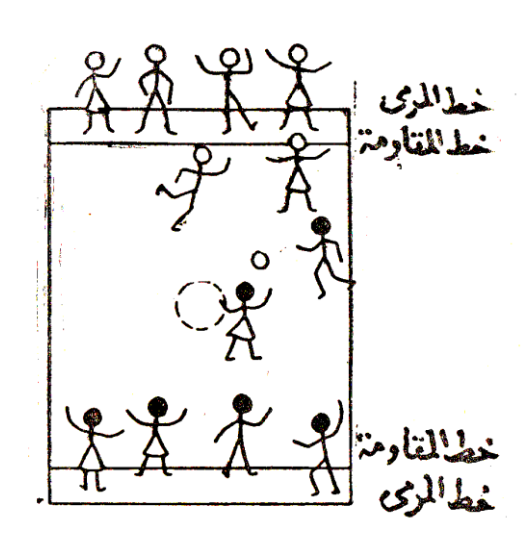
كرة الأربعة

صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: 12 – 20 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة قدم.

يرسم مستطيل مساحته مناسبة، ويرسم خط مواز لكل من خطي نهايتي المستطيل، وعلى بعد مناسب منهما ويسمى خط نهاية المستطيل بخط المرمى، والخط الموازي له بخط المقاومة.



ترسم دائرة في منتصف المستطيل توضع فيها الكرة. يقسم اللاعبون إلى فريقين، يقف كل منهما خلف أحد خطى المقاومة.

وعند الإشارة "ابتدئ" يجري لاعبان من كل فريق إلى منتصف الملعب، ويحاولان ضرب الكرة لتعبر خط مرمى الفريق المنافس. ولا يجوز ضرب الكرة أكثر من ارتفاع الكتفين.

ومن ينجح من اللاعبين في إرسال الكرة عبر مرمى الفريق

المنافس تحتسب قطعتان لفريقه ويعود اللاعبون الأربعة لكل إلى مكان فريقه، ويجري أربعة لاعبين غيرهم نحو الكرة في منتصف الملعب.

يحاول اللاعبون خلف خط المقاومة منع الكرة منع عبور خط مرماهم. إما بضربها بالقدم أو بتناولها باليد ورميها لإعادتها إلى لاعبهم في منتصف الملعب ولا يجوز للاعبين تجاوز خط مقاومتهم.

ولا يجوز للاعبين في منتصف الملعب استخدام أيديهم في اللعب ويجوز للاعبين خلف خط المقاومة استخدام أي جزء من الجيم لإعاقة الكرة.

وتعاد الكرة لتي تخرج من الحدود من النقطة التي خرجت منها.

تحتسب الأخطاء في الحالات الآتية:

(أ) إذا لمس لاعب في منتصف الملعب الكرة بيديه.

(ب) إذا تجاوز اللاعب خط المقدمة الذي يقف خلفه.

(ج) إذا استخدم اللاعب الدفع أو الشنكلة أو الخشونة في اللعب.

(هـ) إذا ضرب اللاعب الكرة أعلى من مستوى الكتفين. وتسجل نقطة للفريق المنافس عن أي خطأ يقترفه اللاعب من تلك الأخطاء، وتصبح الكرة من حق الفريق المنافس بعيدها إلى اللعب من خارج حدود الملعب.

يفوز الفريق الذي يحصل على أكبر عدد من النقط خلال الزمن المقرر للعب.

التقويم:

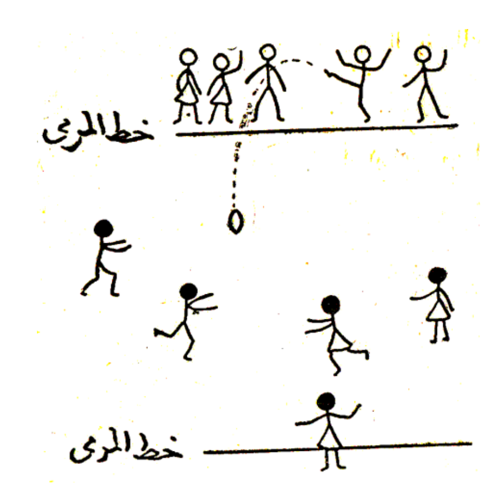
- هل يقوم اللاعبون في منتصف الملعب بتنمية مهاراتهم في دحرجة الكرة وتمريرها والمحاورة بها. ومهاجمة المنافس؟
- هل يقوم اللاعبون خلف خط المقاومة بتعلم مهارات حراسة المرمى كلقف الكرة أو كتمها ، وتشتيتها أو تمريرها إلى زميليهم في منتصف الملعب؟
- هل يقوم اللاعبون في منتصف الملعب بتعلم كيفية التعاون مع زميل باستخدام كرة متحركة؟

القذيفة العالية

صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: 8 – 12 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة قدم.



يرسم خطان متوازيان يبعدان بعضهما عن البعض الآخر مسافة 250 قدما تقريبا. يقسم اللاعبون إلى فريقين يقف كل منهما خلف احد الخطين.

تعطى الكرة لأحد اللاعبين، فيقوم بحملها ثم ضربها من خل خطة الفريق المنافس، ويقف لاعبو الفريق خلف زميلهم الذي يقوم بضرب الكرة.

ويقوم لاعبو الفريق المنافس باستقبال الكرة. ومن يحصل منهم على الكرة يقوم بحسلها ثم ضربها من المكان الذي حصل عليها فيه، وعلى زملائه حينئذ أن يفوا خلفه.

إذا استطاع لاعب من الفريق المنافس لقف الكرة أثناء طيرانها يكون له الحق في أن يتقدم خطوتين طويلتين في اتجاه خط الفريق الآخر ثم يقوم بضرب الكرة.

إذا مرت الكرة فوق خط الفريق ولم يتم لقفها أثناء طيرانها، تحتسب نقطة لفريق اللاعب الذي ضرب الكرة. أما إذا تم لقف الكرة فلا يحتسب شيء.

تعاد الكرة التي تخرج عن الساحة للعب من أحد الجانبين من النقطة التي خرجت منها.

يفوز الفريق الذي يحصل على أكبر عدد من النقط خلال الزمن المحدد للعب.

التقويم:

- هل تتوافر لدى كل لاعب القدرة على ضرب الكرة بالكيفية الصحيحة؟
- هل تتوافر لدى كل لاعب القدرة على لقف الكرة بالكيفية الصحيحة؟
- هل تتوافر لدى كل لاعب القدرة على توقع المكان الذي ستهبط به الكرة فيتحرك إليه للقفها؟
- هل يقوم جميعهم أفراد الفريق بتمكين بعضهم البعض من ممارسة اللعبة؟
- هل يقومون بتناوب الدور في استقبال الكرة؟

- هل يقومون بتغطية بعضهم البعض الآخر أثناء استقبال الكرة؟
- هل تتوافر لدى اللاعبين القدرة على تحليل الضربات ورسم الخطة لتحسين مهاراتهم؟

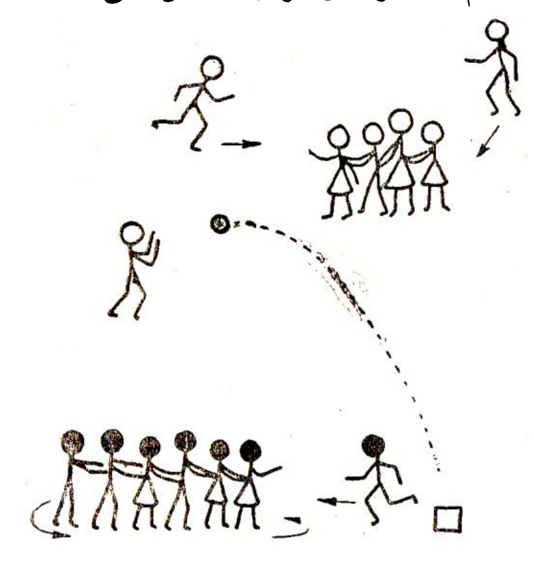
استبعاد المنافس

صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: 16 – 20 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة قدم.

1. **تحدد مساحة مناسبة للعب ويرسم مربع صغير في أحد أركان الملعب. يقسم اللاعبون إلى فريقين، يطلق على أحدهما**



فريق "الضرب"، ويطلق على الآخر فريق الملعب ويقف فريق "الضرب" في قاطرة قيباً من المربع. وينتشر فريق "الملعب" في ميدان اللعب. ويقوم للاعب الأول من فريق "الضرب" بضرب الكرة من المربع إلى داخل الملعب، ثم يجري حول قاطرة فريقه ليتم ثلاث دورات قبل أن يتمكن فريق "الملعب" من الحصول على الكرة وتمريرها في قاطرة بين أرجل أفراده. وإذا لم يستطع الضارب إتمام الدورات الثلاثة قبل انتهاء فريق الملعب من تمرير الكرة يستبعد من اللعب وتحتسب نقطة للضارب عن كل دورة يستطيع استكمالها علاوة على الدورات الثلاث.

2. ولاستبعاد الضارب، يجب على لاعبي فريق "الملعب" الوقوف في قاطرة مع فتح القدمين خلف من يحصل منهم على الكرة ويقوم اللاعب الذي حصل على الكرة بثني جذعه أماماً أسفل لدحرجة الكرة من بين قدميه وأقدام زملائه خلفه لتمريرها إلى آخر لاعب في القاطرة، وعلى اللاعب الأخير أن يحمل الكرة فوق رأسه بمجرد تسلمها وأن ينادي "قف". ويتوقف الضارب عن الجري بمجرد صدور هذا النداء، ويستبعد من اللعب.

3. وإذا خرجت الكرة عن حدود الملعب، تعتبر خطأ، وإذا تكرر الخطأ مرات لاعب، يستبعد من اللعب.

4. يجب على لاعبي فريق "الضرب" أن يقوموا باحتساب كل دورة يؤديها لضارب بصوت مرتفع.

5. إذا استبعد من اللقب ثلاثة من لاعبي الفريق يتبادل الفريقان وظيفتيهما، فيصبح الضرب" فريق "الملعب" وفريق "الملعب" فريق "الضرب".

6. يفوز الفريق الذي يحصل على أكبر عدد ممكن من النقط خللا الزمن للعب.

التقويم:

- هل تتوفر القدرة لدى كل طفل لضرب الكرة بمهارة؟
- هل يتعاون فريق الضرب مع من يقوم منهم بضرب الكرة؟:
- هل يحرصون على أن تكون المسافة بين كل منهم والآخر في القاطرة أقل ما يمكن؟
- هل يقوم آخر لاعب في القاطرة بمساعدة الضارب في الدوران حول القاطرة؟
- هل يقوم اللاعبون باحتساب الدورة بمجرد استكمالها يصوت مرتفع
- هل يقوم فريق "الملعب" برسم الخطة التي تمكن من سرعة استبعاد الضارب من اللعب؟
- هل يقف اللاعبون في قاطرة، عدا واحد منهم يرسلونه للحصول على الكرة؟
- هل يكون اللاعبون دائما على استعداد للوقوف في قاطرة خلف من يحصل منهم على الكرة ؟
- هل يتخذ اللاعبون وضع الوقوف في قاطرة مع فتح القدمين بسرعة؟

الفصل الرابع

العاب ضرب الكرة باليد

تحليل المهارة:

ضربة الإرسال في الكرة الطائرة:

(باليد من أسفل)

- يقف الطفل مع وضع القدم اليسرى أماما واليمنى خلفا.

استعد

- يواجه الطفل الاتجاه الذي سيرسل فيه الكرة.
- يحمل الكرة بيده اليسرى ويحتفظ بنظرة فوق الكرة.

اضرب

- يقوم بنقل ثقل الجسم على القدم اليمنى، ويؤرجح الزراع اليمنى خلفا.
- تؤرجح الذراع اليمنى أماما لضرب الكرة باليد بالجزء الذي يتصل فيه الرسغ براحة اليد، وينقل ثقل الجسم على القدم اليسرى.
- يجب أن تتابع الذراع حركتها للأمام والأعلى بعد الضرب.

2- الضربة الطائرة: (باليد من اعلي)

- يتحرك اللاعب في اتجاه سير الكرة نحوه.

استعد

- يقوم بثني الركبتين مع فتح القدمين.
- ترتفع اليدين فوق مستوى الكتفين.

- مع انتشار وتراخي الأصابع وتتجه اليدين إلى اعلى.

- يقوم اللاعبون بمد الأصابع والذراعين والركبتين حين ضرب الكرة،

ثم تتابع الضربة في اتجاه طيران الكرة،

3- الضربة الطائرة (باليد من أسفل)



- تؤدي بالكيفية السابقة (باليد من أعلى)، على أن يحتفظ باليدين مقعرتين أسفل الوسط في وضع الاستعداد

4- ضرب الكرة بالضرب:

الضربة الأمامية).

القبض على المضرب

يقبض اللاعب على المضرب باليد اليمنى

كما لو كان يصافح شخصا، ويتخذ وضع الاستعداد فيقف في مواجهه الشبكة، مع تباعد القدمين والاحتفاظ بحرية الركبتين، واستقرار حلق المضرب على اليد اليسرى.

- يتحرك اللاعب لاستقبال الكرة المتجهة نحوه.

- يدير اللاعب كتفه اليسرى نحو الشبكة، مع أرجحة المضرب خلفا باليد اليمنى وينقل ثقل الجسم على القدم اليمنى.

- يحتفظ اللاعب بنظرة فوق الكرة.

يقابل اللاعب الكرة بوجه المضرب مسطحا مع امتداد معظم اليد، ثم يقوم بنقل ثقل جسمه فوق القدم اليسرى في اتجاه الشبكة:

- يتابع اللاعب الحركة مع دوران الجسم
- إلى اليسار وأرجحة المضرب في اتجاه الجانب الأيسر للجسم.

اضرب

5– ضرب الكرة بالمضرب (الضربة الخلفية)

- يقبض اللاعب على المضرب بيده اليمنى، ويحتفظ بنظرة فوق الكرة.
- يقف اللاعب في اتجاه سير الكرة ويؤرجح زراعه اليمنى بعرض الجسم، ويكون ثقل الجسم محملا فوق القدم اليسرى، ويتجه جانب الجسم الأيمن نحو الشبكة.

استعد

- يؤرجح المضرب أماما لمقابلة الكرة أمام الجسم مباشرة (باستخدام وجه المضرب العكسي للوجه الذي سبق استخدامه الضربة الأمامية.
- يقوم اللاعب بمتابعة الحركة، مع أرجحة الزراع اليمنى عاليا نحو الشبكة، ونقل ثقل الجسم فوق القدم اليمنى.

اضرب

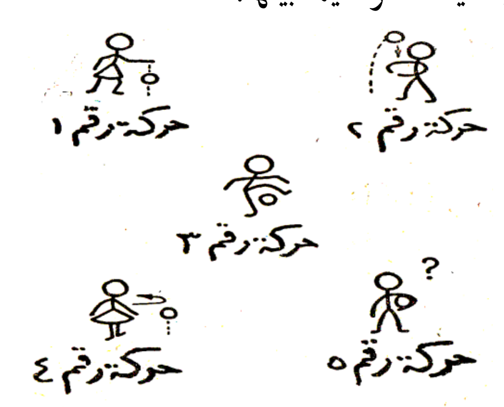
هيه

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين :أي عدد.

الأدوات :كرة مطاط صغيرة لكل لاعب.

1. يمكن مزاولة اللعبة كلعبة فردية. كما يمكن ممارستها في جماعات صغيرة تقوم بتنطيط الكرة فيما بينها.



2. يقوم اللاعبون بتنطيط الكرة تسع مرات مع العد بصوت عال، على أن يصيح اللاعب بين كل ثلاث عدات قائلا "هيه"، (واحد واثنين وثلاثة هيه، أربعة وخمسة وستة هيه، سبعة وثمانية وتسعة هيه). ويجب أن يصيح ي المرة الأخيرة صيحة قوية عالية.

3. حركات مقترحة:

(أ) يتم التنطيط مع نطق كل عدة.

(ب) يتم تنطيط الكرة كما في الحركة الأولى، ثم يقوم اللاعب بتكوين حلقة بذراعيه عند الصياح"هيه" (الحركة الثانية)

(ت) تنطيط الكرة ثم تؤرجح الرجل اليسرى(أو اليسرى) فوق الكرة عند الصياح "هيه" (الحركة الثالثة).

(ث) تنطيط الكرة ثم يقوم اللاعب دورة كاملة عند الصياح "هيه" (الحركة الرابعة).

(ج) يؤدي اللاعب أي حركة أخرى من ابتكاره (الحركة الخامسة).

التقويم:

هل يقوم كل لاعب بالاحتفاظ بنظرة فوق بالكرة حين تنطيطها؟

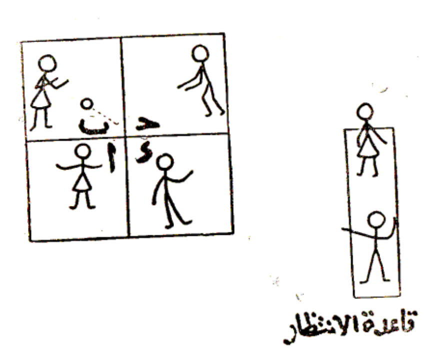
- هل تتوفر لكل طفل المهارة في تنطيط الكرة مع توقيت العدد؟
- هل يستطيع كل طفل ابتكار حركات إضافية مع تنطيط الكرة؟
- هل يستطيع الطفل تقليد الحركات الإضافية التي يقوم بها زملاؤه؟

المربعات الأربعة

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع.

عدد اللاعبين 5 – 6 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات : كرة مطاط صغيرة.



1. يرسم مربع تبلغ مساحته حوالي5×5 قدما ويقسم إلى أربعة مربعات صغيرة. وينبغي أن تسمح أرض الملعب بتنطيط الكرة (صالة تدريب – أرضية اسمنت – أو أي نوع من الأرض الصلبة).

2. يقوم اللاعب بالمربع (ء) بتنطيط الكرة إلى أي لاعب بالمربعات الثلاث الأخرى. ويجب أن تهبط الكرة في مربع باللاعب المنافس، بلعبها عند ما ترتد من الأرض مباشرة. وإذا تم ذلك بصورة ناجحة، على اللاعب الذي يستقبل الكرة أن يقوم بتنطيطها إلى لاعب في مربع آخر.

3. وهكذا يستمر اللعب دون توقف إلا في الحالات الآتية تحتسب خطا:

(أ) تنطيط الكرة فوق حدود المربع أو خارجها.

(ب) ضرب الكرة بقبضة اليد.

(جـ) مسك الكرة.

(د) اصطدام الكرة باللاعب.

4. الجراءات. يذهب من يخطئ من اللاعبين إلى المربع (د). ويتحرك باقي اللاعبين في دورة عادية (د إلى جـ و جـ إلى ب، ب إلى أ). وإذا أخطأ اللاعب (د) فإنه يستبعد من اللعب، وينتظر في قاعدة الانتظار، ويحل أحد اللاعبين بقاعدة الانتظار محل اللاعب (د)، ويقوم اللاعب (د) دائما باستئناف اللعب.

التقويم:

- هل يحتفظ اللاعب بنظره فوق الكرة حينما تتجه إليه؟
- هل يقوم كل لاعب بضرب الكرة بطريقة فعالة؟
- هل يرفع الكرة بيديه؟
- هل يقوم بمتابعة الضربة في اتجاه سير الكرة؟
- هل تتوافر القدرة لدى اللاعبين على التحرك دون تردد إلى المربع الصحيح.

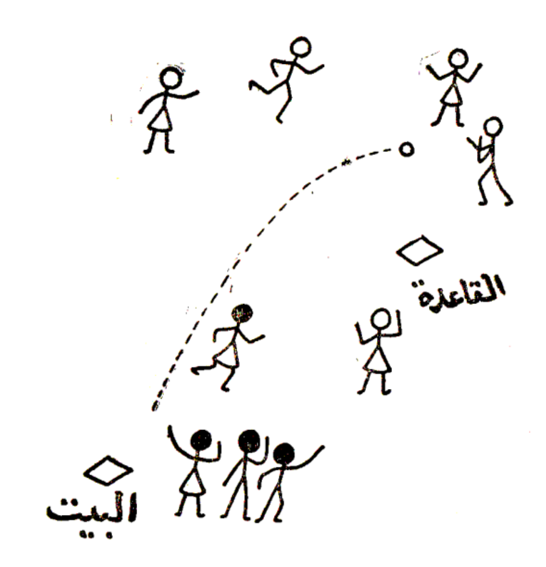
البيت والقاعدة

صفوف الدراسة: الثالث – والرابع.

عدد اللاعبين: 16 – 20 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: كرة طائرة.

1. يرسم مربع صغير "البيت" ويرسم على بعد مناسب منه مربع آخر "القاعدة" يقسم اللاعبون إلى فريقين، يطلق على أحدهما فريق "الضرب" والآخر فريق "الملعب". ويقوم اللاعب الأول من فريق "الضرب" بضرب الكرة بيده من داخل البيت نحو ساحة اللعب، ثم يجري إلى القاعدة ثم يعود إلى البيت، وبذا يتم دورة كاملة. ويجوز له ألا يتوقف عند القاعدة.



بل يخطو داخلها ثم يعود مباشرة إلى البيت. وإذا نجح الضارب في إتمام دورة كاملة دون أن يستبعد من اللعب، تحتسب نقطة لفريقه.

2. يستبعد الضارب من اللعب في الحالتين الآتيتين:

أ) إذا تمكن أحد لاعبي فريق "الملعب" من لقف الكرة أثناء طيرانها.

ب) إذا نجح لاعبو "الملعب" في إصابة الضارب بالكرة قبل ان يتمكن من الوصول إلى البيت. وتكون الإصابة صحيحة حينما تلمس الكرة الضارب أسفل وسطه (ولا يسمح للاعبي "الملعب" بالسير بالكرة).

3. وإذا استبعد ثلاثة أفراد من فريق "الضرب"، يقوم الفريقان بتبادل وظيفتيهما، فيصبح فريق "الضرب" فريق "الملعب" وفريق "الملعب" فريق "الضرب".

4. يفوز الفريق الذي يقوم بتسجيل أكبر عدد من النقط في خلال الزمن المحدد للعب.

التقويم:

- هل يقوم كل لاعب بتنمية المهارة اللازمة لهذه اللعبة؟
- ضرب الكرة بقوة لمسافة طويلة.
- ضرب الكرة بطرق مختلفة (بأسفل اليد، بأعلى اليد ، باليدين)؟
- التصويب نحو هدف متحرك؟
- تجنب الإصابة أثناء الجري.
- هل يتعاون اللاعبون في استبعاد الضارب من اللعب؟
- هل يلعب كل فرد في الموقف المحدد له؟

- هل يقومون اللاعبون بتغطية بعضهم البعض الآخر أثناء رمي الكرة ولقفها؟
- هل يقوم اللاعبون بتمرير الكرة إلى من يكون منهم في موقف أفضل؟

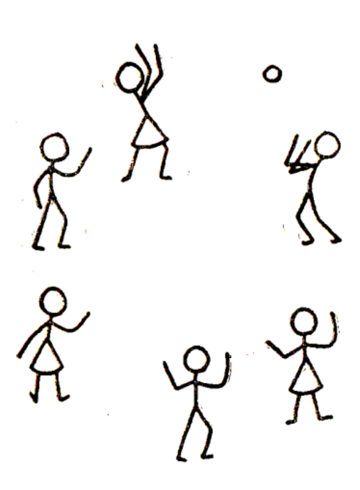
كرة الهواء

صفوف الدراسة: الثالث – والرابع

عدد اللاعبين: 10 – 12 لاعبا بكل جماعة

الأدوات: كرة طائرة لكل فريق.

1. يقسم اللاعبون إلى فريقين تعطي كرة لكل فريق.
2. وعند الإشارة "ابتدئ" يقوم أفراد كل فريق بضرب الكرة عالياً في الهواء ويحاول اللاعبون الاحتفاظ بالكرة في الهواء باستخدام كلتا اليدين والفريق الذي ينجح في الاحتفاظ بالكرة في الهواء أطول مدة ممكنة تحتسب له نقطة.
3. يفوز الفريق الذي يسجل أكبر عدد من النقط خلال الزمن المحدد للعب.
4. إذا كان مستوى اللعبة عاليا بالنسبة لمهارة اللاعبين، يسمح بهبوط الكرة مرة واحدة فوق الأرض بين كل ضربة وضربة.



التقويم:

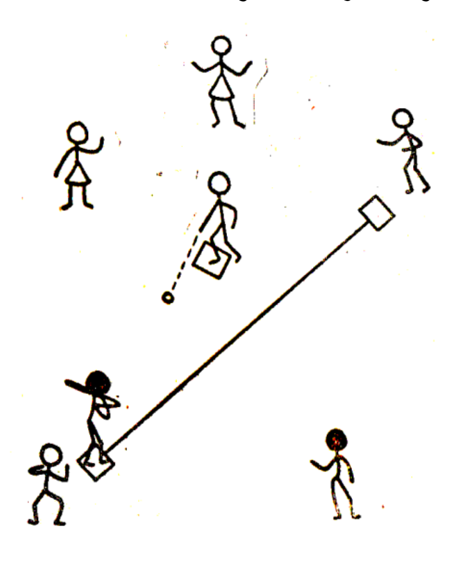
- هل يقوم كل لاعب بتحسين مهارته في ضرب الكرة عاليا؟
- هل يضرب الكرة بكلتا اليدين؟
- هل يستخدم باطن الأصابع لإراحة اليد؟
- هل تمرر الكرة من لاعب لآخر؟
- هل تتوافر اليقظة والاستعداد لكل لاعب؟
- هل يحتفظ اللاعبون بمراكزهم في اللعب؟

الكرة المتدحرجة

صفوف الدراسة: الثالث – والرابع

عدد اللاعبين: 6 – 10 لاعبا بكل جماعة

الأدوات: كرة صغيرة – مضرب.



1. **ترسم ثلاث مربعات صغيرة، أحدهما "البيت" والثاني "الدحرجة"، والثالث "القاعدة". يعين لاعب لدحرجة الكرة إلى الضارب. ولاعب آخر للقف الكرة، ولاعبان لضرب الكرة، ويحمل باقي اللاعبين أرقاما مسلسلة وينتشرون بأنحاء الملعب.**

2. **يقوم لاعب الدحرجة بدحرجة الكرة نحو الصارب الذي يقف بالبيت ممسكا بالمضرب مستعدا للضرب. ويقوم الضارب بضرب الكرة ثم الجري إلى القاعدة ثم العودة إلى البيت، وبذلك يتم دورة، إذا لم يستبعد من اللعب، أو يخطئ في ضرب الكرة.**

3. **إذا أتم الضارب دورة ناجحة تحتسب له نقطة، ويمنح دوراً آخر في**

ضرب الكرة. أما إذا استبعد من اللعب، فإنه ينضم إلى اللاعبين المنتشرين بالملعب ليصبح آخر لاعب فيهم. ويدور اللاعبون جميعاً لتغيير أماكنهم، فيأخذ اللاعب الأول من المنتشرين مكان اللاقف، ويأخذ اللاقف مكان المدحرجة ويصبح المدحرجة اللاعب الثاني لضرب الكرة.

4. يستبعد الضارب من اللعب في الحالات الآتية.

(أ) إذا ضرب الكرة ثلاث مرات.

(ب) إذا نجح لاعب منتشر يحمل الكرة في لمسه أثناء الجري. أو إصابتهم بالكرة.

(ت) إذا لم يصل إلى البيت قبل وصول لاقف الكرة إليه.

(ث) إذا فشل في لمس القاعدة أثناء الجري.

(ج) إذا سقط منه مضربه.

التقويم:

- هل يقوم الأطفال بتعلم المهارات اللازمة للعبة؟.
- دحرجة الكرة باليد من أسفل.
- ضرب الكرة بالمضرب؟
- لقف الكرة؟

- هل يقوم كل طفل بتحليل طريقة ضبه الكرة، وهل يعمل على تحسينها؟
- هل يقوم المنتشرون باتخاذ موقف إستراتيجية تمكنهم من إصابة الضارب؟

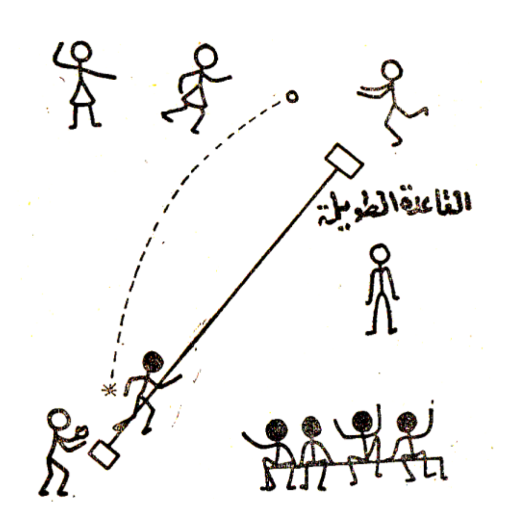
الكرة الطويلة

صفوف الدراسة: الثالث – والرابع

عدد اللاعبين: 16 – 20 لاعبا بكل جماعة

الأدوات: كرة صغيرة – مضرب.

1. يرسم بالملعب مربعان، أحدهما "البيت"، والآخر للقاعدة الطويلة يقسم اللاعبون إلى فريقين، أحدهما "الضرب" والآخر "الملعب".
2. يعين فريق "الملعب" أحد لاعبيه لدحرجة الكرة إلى الضارب، ولاعبا ثانيا للقف الكرة، ولاعبا ثالثا للقاعدة ويقوم باقي اللاعبين بالانتشار بالملعب.



3. يقوم الضارب بضرب الكرة حينما تدحرج إليه، ثم يجري إلى القاعدة الطويلة، ثم يعود إلى البيت، فإذا نجح في ذلك دون أن يستبعد من اللعب تحتسب نقطة لفريقه.

4. يجوز للضارب أن يبقى بالقاعدة إذا لم يأمن الجري إلى البيت. ويجوز وجود أي عدد من الضاربين بالقاعدة في وقت واحد. ولكن ليس لهم أن يستأنفوا الجري إلى البيت إلا إذا أقام احد الضاربين بضرب الكرة. وإذا كانت الكرة طائرة في الهواء وتمكن احد لاعبي فريق "الملعب" من لقفها، فحينئذ ينبغي على من يجري من اللاعبين إلى البيت أن يعود إلى القاعدة.

5. يستبعد اللاعب من اللعب في الحالات الآتية:

(أ) إذا أصابته الكرة أثناء الجري.

(ب) إذا نجح أحد لاعبي "الملعب" وهو يحمل الكرة في مسكة خارج القاعدة.

(ت) إذا جري من القاعدة قبل أن يقوم ضارب بضرب الكرة.

(ث) إذا لم يصل إلى القاعدة قبل حصول فريق "الملعب" على الكرة.

التقويم:

- هل تتاح لكل طفل فرصة تنمية مهاراته المختلفة في الدحرجة ، واللقف ، والرمي، والضرب؟
- هل يستطيع كل طفل تحليل مهاراته والوقوف على نواحي ضعفه والعمل على تحسينها؟
- هل يقوم كل من المعلم واللاعبين بتقديم المساعدة لمن يحتاج إليها من اللاعبين؟
- هل يستطيع اللاعبون التحكم في انفعالاتهم عند الفوز أو الهزيمة.
- هل يستطيع اللاعبون الاعتماد على المناقشة لا المجادة لوضع الأمور في نصابها عندما تنشأ احد المشاكل في اللعب.

كرة الشبكة

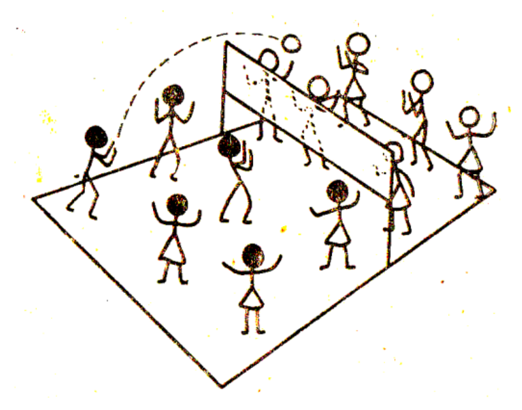
صفوف الدراسة: الثالث – والرابع

عدد اللاعبين: 12 – 16 لاعبا بكل جماعة

الأدوات: كرة طائرة.

يرسم مستطيل مساحته 25 × 50 قدما، ويقسم إلى ملعبين وتقام شبكة في منتصف المستطيل ترتفع عن الأرض بمقدار خمسة أقدام. يقسم اللاعبون إلى فريقين، يقف كل منهما بأحد الملعبين.

ينتشر لاعبو كل فريق بملعبهم، وتعطي الكرة لأحد اللاعبين، وعند الإشارة يقوم هذا اللاعب برمي الكرة في الهواء ثم ضربها بكلتا يديهم لتعبر الشبكة إلى ملعب الفريق المنافس.



ويجب أن تهبط الكرة على أرض الفريق المنافس ليقوم بضربها عند ارتدادها لإعادتها إلى ملعب الفريق الآخر. ولا يجوز أن تهبط الكرة أكثر من مرة واحدة على أرض الفريق قبل ضربها.

يجوز ضرب الكرة أكثر من مرة في ملعب الفريق كما يجوز أن ضربها أي عدد من اللاعبين.

إذا هبطت الكرة على أرض الفريق أكثر من مرة دون أن تضرب عند ارتدادها، يحتسب نقطة للفريق المنافس.ويقوم الفريق الذي خسر النقاط باستئناف اللعب من جديد.

تحتسب الحالات الآتية خطأ:

هبوط الكرة على الأرض أكثر من مرة في ملعب الفريق دون أن تضرب.

رمي الكرة.

مسك الكرة أو إيقافها.

ضرب الكرة بقبضة اليد.

خروج الكرة عن حدود الملعب.

وتحتسب نقطة للفريق المنافس عن كل من تلك الأخطاء ويستأنف اللعب من المكان الذي حدثت به المخالفة.

يقوم الفريق الذي يسجل أكبر عدد من النقط في خلال الزمن المحدد للعب.

التقويم:

- هل يقوم اللاعبون بالعمل على تحسين المهارات اللازمة للعبة؟
- هل تضرب الكرة عاليا في الهواء باليدين معا وباستخدام باطن

الأصابع.

- هل تلعب الكرة حين ارتدادها من الأرض مباشرة دون مسكها.
- هل يستطيع كل لاعب إعداد الكرة لنفسه أو لغيره من اللاعبين؟
- هل يعرف اللاعبون قواعد اللعبة ويقومون بتفسيرها تفسيراً صحيحاً.

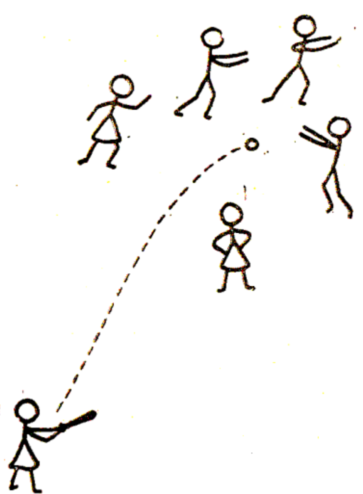
إطرح المضرب

صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: 6 – 8 لاعبا بكل جماعة

الأدوات: كرة صغيرة – مضرب.

1. يقوم أحد اللاعبين بضرب الكرة، وينتشر باقي اللاعبين بالملعب. ويرمي الضارب الكرة في الهواء ثم يقوم بضربها ضربة عالية أو منخفضة.
2. إذا تمن أحد اللاعبين المنتشرين من لقف الكرة يصبح ضاربا، ويصير الضارب لاعباً منتشراً.
3. إذا لم ينجح احد اللاعبين المنتشرين في لقف أو إيقاف الكرة. فإن أول لاعب يحصل على الكرة يصبح مناديا.



"إطرح المضرب"، فيقوم الضارب بوضع مضربه على الأرض بجانب اللاعب الذي في حيازته الكرة، فيحاول هذا اللاعب دحرجة الكرة فوق المضرب، فإذا نجح في ذلك يصبح ضارباً، أما إذا أخطأت الكرة المضرب، فإن الضارب يستمر في أداء دوره كضارب.

التقويم:

- هل يستطيع كل لاعب رمي الكرة في الهواء ثم القيام بضربها داخل الملعب؟
- هل يقوم كل طفل بتحسين مهارته في توجيه الكرات إلى أماكن مختلفة بالملعب؟
- هل تتوافر لدى كل طفل المهارة في لقف كرة طائرة عاليا أو منخفضة بطريقة صحيحة؟
- هل يقوم المعلم بتحليل مهارة كل لاعب، ويقدم له للمساعدة اللازمة؟

الكرة المرتدة

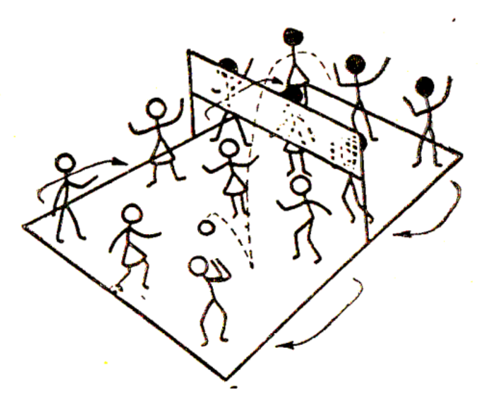
صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: 12 – 16 لاعبا بكل جماعة

الأدوات: كرة طائرة.

1. **يرسم مستطيل مساحته 25 × 50 قدما، وتقام شبكة في منتصفه على ارتفاع ستة أقدام ونصف من الأرض. يقسم اللاعبون إلى فريقين. يقف كل فريق على أحد جانبي الشبكة.**

2. **يقوم احد اللاعبين بإرسال الكرة من خلف خط الإرسال إلى ملعب الريق المنافس. وللمرسل الحق في محاولتين، ويستمر في أداء الإرسال حتى يفشل فريقه في إعادة الكرة إلى ملعب الفريق المنافس. وينتقل الإرسال في كلتا الحالتين ، إلى الفريق المنافس.**



3. **تحتسب نقطة للفريق عن كل ضربة إرسال ناجحة لا تمكن الفريق المنافس من إعادة الكرة إلى ملعب المرسل.**

4. حينما يفشل الفريق في استمرار اللعب، يدور اللاعبون ليأخذ لاعب جديد مكان المرسل.

5. يجب أن تهبط الكرة على الأرض مرة حينما تعبر الشبكة قبل إعادتها إلى ملعب الفريق المنافس. ولا يجوز لأحد اللاعبين أن يضرب الكرة مرتين متتاليتين، ولكن يجوز أن يضرب أي عدد من اللاعبين.

6. تحتسب الحالات الآتية خطأ:

(أ) الفشل في ضربة الإرسال في المحاولتين.

(ب) ضرب الكرة قبل أن تهبط على الأرض وترتد منها مرة.

(ت) السماح للكرة بالهبوط على أرض الملعب مرتين متتاليتين دون ضربها.

(ث) ضرب الكرة بقبضة اليد.

(ج) الفشل في إعادة الكرة إلى ملعب الفريق المنافس.

(ح) خروج الكرة عن حدود الملعب.

إذا أخطا الفريق الذي يقوم بضربة الإرسال. تصبح ضربة الإرسال من حق الفريق المنافس، أما إذا أخطأ الفريق المنافس، تحتسب نقطة لفريق الإرسال، ويستمر لاعب الإرسال في أداء وظيفته.

التقويم:

- هل يستطيع كل لاعب أداء ضربة الإرسال بالكيفية الصحيحة؟
- هل يقوم كل طفل بتعلم كيفية إرسال الكرة إلى أماكن مختلفة بملعب الفريق المنافس؟
- هل يفهم كل لاعب ترتيب الدوران، وهل يتحرك إلى المكان الصحيح؟
- هل يقوم اللاعبون بتحسين مهارتهم في ضرب الكرة عاليا؟

الكرة الطائرة البسيطة

صفوف الدراسة: الخامس – السادس

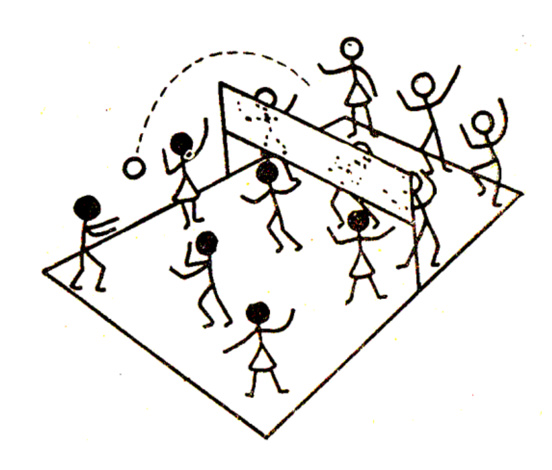
عدد اللاعبين: 12 – 16 لاعبا بكل جماعة

الأدوات: كرة طائرة.

1. ملعب مستطيل الشكل تبلغ مساحته 25 × 50 قدماً، تقام شبكة بمنتصفة ترتفع عن الأرض ستة أقدام ونصف. يقسم اللاعبون إلى فريقين، يقف كل منهما على أحد جانبي الشبكة.
2. يرمي احد اللاعبين الكرة في الهواء ثم يقوم بضربها بكلتا يديه لتعبر الشبكة. ويحاول الفريق المنافس إعادة الكرة إلى الملعب الآخر.

وهكذا يستمر اللعب حتى تهبط الكرة على الأرض بملعب احد الفريقين، وحينئذ تحتسب نقطة للفريق المنافس.

3. يستأنف اللعب من الجانب الذي هبطت به الكرة ويمكن لأي لاعب بالفريق أن يقوم باستئناف اللعب. وليس هناك نظام خاص للدوران أو للإرسال.



4. ويجوز لأي عدد من اللاعبين ضرب الكرة أي عدد من المرات.

5. تحتسب الحالات الآتية خطأ:

(خ) مسك أو إيقاف الكرة .

(د) ضرب الكرة بقبضة اليد.

(ذ) رمي الكرة لا ضربها.

(ر) خروج الكرة عن حدود الملعب.

وتحتسب نقطة للفريق المنافس، في حالة حدوث أي من

تلك الأخطاء. ويستأنف اللعب من الجانب الذي حدثت به المخالفة.

6- يفوز الفريق الذي حصل على أكبر عدد من النقط في نهاية الزمن المحدد للعب.

التقويم:

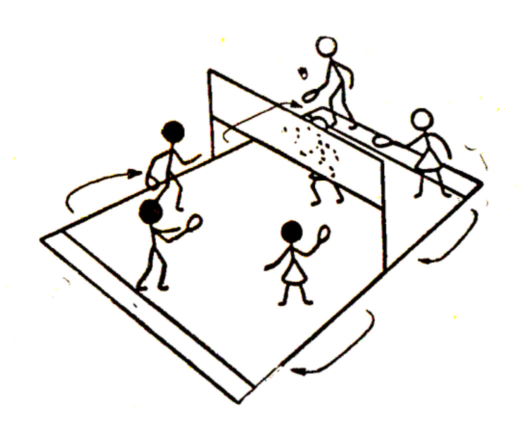
- هل يدرك اللاعبون أن الغرض من اللعب التدريب على الضرب الكرة عاليا لتعتبر الشبكة؟
- هل يستطيع كل لاعب ضرب الكرة باستخدام باطن الأصابع؟
- هل يستطيع كل لاعب توجيه الكرة توجيه سليما؟
- هل يقوم كل لاعب بتعلم كيفية إعداد الكرة لنفسه أو لغيره من زملائه؟
- هل يقوم المهرة من اللاعبين بمساعدة زملائهم ضعاف المهارة بتمرير الكرة إليهم وتمكينهم من مزاولة اللعبة بطريقة صحيحة؟

الريشة الطائرة

صفوف الدراسة: الخامس – السادس.

عدد اللاعبين: 2 – 12 لاعبا بكل جماعة.

الأدوات: مضرب بيد طويلة لكل لاعب –كرة فراشة – شبكة.



1. يرسم مستطيل مساحته 25×5 قدما. يقسم إلى ملعبين متساويين تفصلهما شبكة ترتفع عن الأرض بمقدار خمسة أقدام. يقسم اللاعبون إلى فريقين.

2. يقوم أحد اللاعبين بإرسال الكرة من خلف خط نهاية ملعبه. ويجب أن نضرب الكرة من مستوى أسفل الوسط، باليد من أسفل. ويعاد الإرسال إذا لمست الريشة الشبكة.

3. ويمكن استخدام أي نوع متن الضربات في إعادة الريشة إلى ملعب الفريق المنافس. ولا يجوز لأحد من اللاعبين أن يقوم بضرب الريشة مرتين متتاليتين، ولكن يجوز لأي عدد من اللاعبين أن يضربها.

4. وتعتبر الضربة صحيحة إذا هبطت الكرة على أحد خطوط ملعب

الفريق المنافس.

5. ويتبع في تسجيل النقط طريقة احتساب النقط في الكرة الطائرة، فإذا فشل الفريق في استقبال الريشة بالكيفية الصحيحة، تحتسب نقطة لفريق الإرسال، ويستمر فريق الإرسال في القيام بضربة الإرسال،. وإذا فشل فريق الإرسال في أداء الضربة ينتقل الإرسال إلى الفريق المنافس، ويقوم الفريق إلي خسر الإرسال بالدوران ليحل لاعب آخر محل اللاعب الذي كان يتولى الإرسال.

6. تزاول اللعبة فترتين من الوقت زمن كل منهما عشر دقائق. ويفوز الفريق الذي يحصل على أكبر عدد من النقط في نهاية الزمن المحدد للعب.

التقويم:

- هل تتوفر لدى كل طفل المهارة في إرسال الريشة؟
- هل يلتزم كل طفل اللعب في المساحة المخصصة له من ملعب فريقه؟
- هل يقوم الأطفال بأرجحة المضرب لضرب الريشة؟:
- هل يحملون المضرب في حالة استعداد؟
- هل يتجنبون ضرب بعضهم البعض الآخر بالمضرب؟
- هل يحتفظ اللاعبون بنظرهم فوق الريشة؟

الفصل الخامس

السباقات والتتابع

تحليل المهارة:

1. البدء من الوقوف:

- يقف الطفل مع فتح القدمين، وتكون القدم اليسرى أماما قرب خط البداية. ويقوم بثني الجذع أماما، ويحتفظ بالركبتين على راحتهما.

- وعند النداء "على الخط" يحتفظ الطفل برأسه مرفوعة والمرفقين منثنيين خفيا، ويكون في حالة يقظة تامة.

- وعند النداء "إجر" يقوم الطفل بدفع الأرض بالقدم اليسرى بمجرد تحرك القدم اليمنى أماما ويميل الجذع أماما خلال البضع خطوات الأولى التي تجب أن تكون قصيرة وسريعة.

2. البدء من الجثو:

- يضع الطفل إحدى القدمين بعد ستة أقدام من خط البداية، وتكون ركبة الرجل الأخرى

في محاذاة مقدم القدم الأمامية.

- يميل الطفل بالجسم متراخيا.
- وعند النداء "على الخط" يقوم الطفل بنقل ثقل الجسم أماما على أطراف الأصابع المنتشرة، ويكون الظهر ممتدا، والرأس مرفوعة
- وعند النداء "استعد" يقوم الطفل برفع الركبة الخلفية، ونقل ثقل الجسم فوق الأصابع، ويكون الظهر مستقيما، والرأس مرفوعة.
- وعند النداء "إجر" يقوم الطفل بدفع الأرض بالقدمين للاندفاع أمام، مع الميل بالجسم أماما للبضع الخطوات الأولى التي تجب أن تكون قصيرة وسريعة.

3. السباق:

نهاية السباق

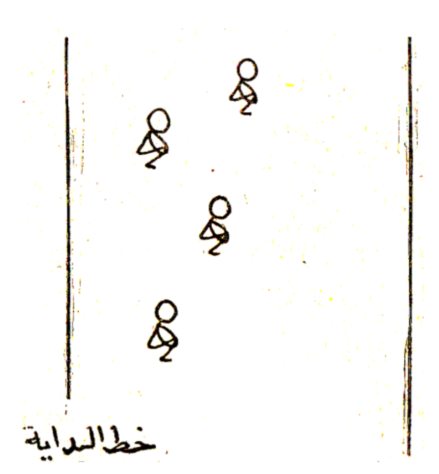
- يكون الطفل مستعدا للانطلاق عند الإشارة.
- يحتفظ بالركبتين أماما، ويجري على الأمشاط وباطن القدم.
- يقوم بأرجحة الذراعين بموازاة الجسم بالتبادل مع القدمين.
- يحتفظ بأقصى سرعته حتى خط النهاية، ويبطئ من الحركة شيئاً فشيئاً بعد اجتياز خط النهاية.

قيد الحديد

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

1. **يرسم خطان متوازيان يبعدان بعضهما عن البعض الآخر مسافة مناسبة، ويطلق على أحدهما البداية والآخر خط النهاية. ويصطف اللاعبون خلف خط البداية. وعند الإشارة "ابتدئ"، يقوم اللاعبون بالوثب مع ثني الركبتين حتى خط النهاية، ويفوز اللاعب الذي يصل إلى خط النهاية أولا.**



الركبتين حتى خط النهاية، ويفوز اللاعب الذي يصل إلى خط النهاية أولا.

2. يعاد السباق مع تشبيك اليدين حول الركبتين فيجري اللاعبون بهذه الكيفية من خط البداية حتى خط النهاية .

3. وهناك طرق متنوعة لإقامة هذا السباق، نذكر بعضها فيما يأتي:

(أ) جري الدبة: يجري اللاعبون من وضع اليدين والقدمين على الأرض.

(ب) الحجل: يحجل اللاعب على قدم ويمسك القدم الأخرى خلف الجسم.

(ت) الوثب بالقدمين معاً: يقوم اللاعب بتشبيك الذراعين أمام الصدر، ويثب بالقدمين معاً.

(ث) الزحف: يضع اللاعب اليدين على الأرض بحيث يصبح ظهره متجها نحو الأرض وموازيا لها .

(ج) الكانجرو:/ يقبض اللاعب بين الركبتين على شيء ما (قطعة ورق – كرة – كيس حب) ويثب بالقدمين معاً.

التقويم:

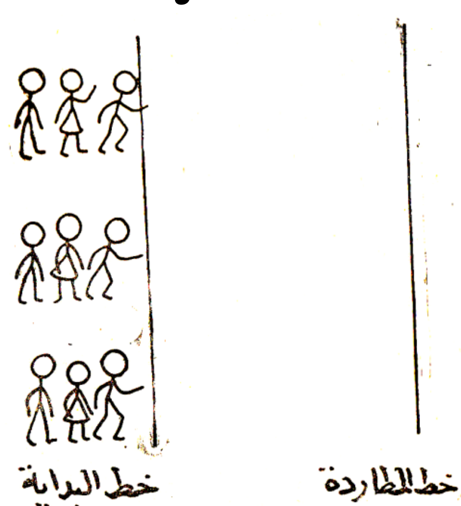
- هل يستطيع كل طفل أداء المهارة الحركة التي يتطلبها السباق (الوثب – الحجل إلخ)؟
- هل تتوافر لكل طفل القدرة على الاستمرار في أداء المهارة المعينة طوال مسافة السباق؟

- هل يستمر كل طفل حتى نهاية السباق حتى ولو لم يكن من المتقدمين؟
- هل ييأس الطفل ويتخلف في منتصف الطريق؟

خط المطاردة

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين: 12 – 16 لاعباً بكل جماعة.



1. يرسم خطان، احدهما للبادية، والآخر للنهاية ويطلق عليه "خط المطاردة". ويبعد الخطان بعضهما عن البعض الآخر مسافة مناسبة. ويقسم اللاعبون إلى جماعتين أو أكثر ، وتقف كل جماعة في قاطرة خلف خط البداية.
2. وعند الإشارة يجري اللاعب الأول من كل قاطرة إلى خط المطاردة

ليقوم بلمسة بقدمه ثم العودة إلى خط البداية ويفوز اللاعب الذي يصل أولا، ويسجل نقطة لفريقه.

3. يرجي اللاعب الثاني من كل قاطرة عند الإشارة، ويحدد الفائز. وهكذا يستمر السباق حتى يأخذ كل طفل دوره في الجري ويفوز الفريق الذي يسجل أكبر عدد من النقط.

4. يصطف جميع اللاعبين الفائزين ليتسابقوا معا لتحديد الفائز الأول.

5. ويمكن جعل هذا السباق سباق تتابع، وذلك بأن يقوم اللاعب الأول بعد عودته بلمس اللاعب الثاني، ثم يذهب ليأخذ مكانهم في نهاية قاطرته. ويفوز الفريق الذي يعود آخر لاعب فيه إلى خط البداية أولا.

التقويم:

- هل يعرف كل طفل كيف ينمي مهارته في الجري؟
- هل يستطيع كل طفل أن يؤدي بداية السباق بالكيفية الصحيحة بمجرد سماع الإشارة؟
- هل يستطيع كل طفل الدوران بسرعة بمجرد لمس خط المطاردة؟
- هل يقوم كل من المعلم والطفل بتحليل كيفية أداء ذلك؟
- هل يتوافر للأطفال الفرصة للتدريب على المهارة.

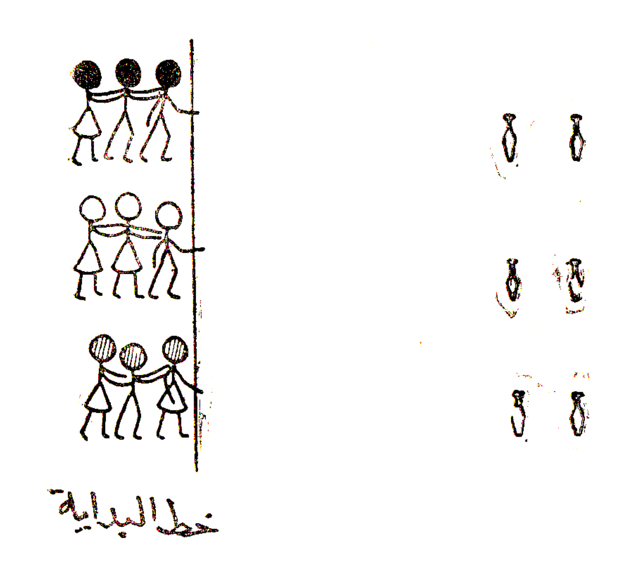
لضم الإبرة

صفوف الدراسة: الأول – الثاني.

عدد اللاعبين: 16 – 20 لاعباً بكل جماعة.

الأدوات: صولجانين لكل فريق:

1. **يرسم خط للبداية، ويقسم اللاعبون إلى فرق متساوية ويقف كل فريق في قاطرة خلف خط البداية. ويضع أمام كل فيق وعلى بعد حوالي أربعين قدما صولج ، وعلى بعد ثلاثة أقدام منه يوضع الصولج الآخر.**



2. **يضع كل لاعب يديه فوق كتفي زميله الذي يقف أمامه، وبذلك يمثل القاطرة "الخيط". وتمثل المسافة بين الصولجين "عين الإبرة".**

3. **وعند الإشارة، يقوم اللاعبون بخفض أيديهم عن أكتاف زملائهم،**

ويبدأ اللاعب الأول الجري حتى الصولج الأول فيدور حوله من داخل عين الإبرة، ثم يعود إلى قاطرته ليضع يديه على كتفي آخر لاعب في القاطرة.

4. ويعتبر الفريق خاسرا إذا اسقط أحد لاعبيه صولجا.

5. ويفوز الفريق الذي ينتهي أولا.

التقويم:

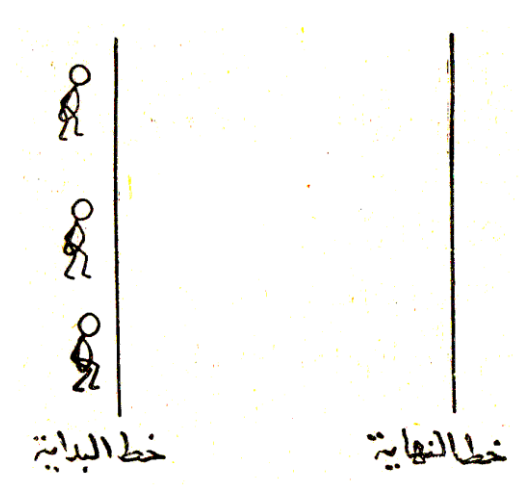
- هل يعرف كل طفل ماذا يفعله دون الاعتماد على إرشاد أو توجيه من غيره؟
- هل يحتفظ كل لاعب بمكانه في القاطرة؟
- هل يتجنب كل طفل الجري قبل أن يجتاز زميله خط البداية؟
- هل يتحرك كل لاعب بسرعة تتناسب مع اللاعب الذي أمامه؟
- هل يقوم اللاعبون بمساعدة بعضهم البعض الآخر؟
- هل يتجنب اللاعبون التعليق على مهارة بعضهم البعض؟
- هل يتجنب اللاعبون التعليق على مهارة بعضهم البعض الآخر بعبارات مؤذية؟

كرسي السلطان

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع.

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

1. يرسم خطان يبعدان بعضهما عن البعض الآخر بمقدار حوالي ستين قدما. ويخصص أحدهما البداية والآخر للنهاية.
2. يقف اللاعبون في قاطرات خلف خط البداية. ويقوم كل لاعب بتشبيك يديه خلف المقعدة مع ثني الركبتين قليلا حتى يبدو كأنه يجلس على كرسي.



3. وعند الإشارة يجري اللاعب في هذا الوضع حتى خط النهاية. ويفوز اللاعب الذي يصل إلى خط النهاية أولا.
4. ويمكن إقامة هذا السباق كسباق تتابع، فيقسم اللاعبون إلى فرق تقف في قاطرات خلف خط البادية. ويجري اللاعب الأول من كل

فريق، عند الإشارة، حتى خط النهاية، ثم يقوم بفك يديه ويعود إلى خط البداية ليلمس اللاعب التالي في القاطرة.

ويفوز الفريق الذي يعود آخر لاعب منه إلى خط البداية أولا.

التقويم:

- هل يستطيع كل طفل الاحتفاظ بوضع تشبيك اليدين طوال السباق؟
- هل يقبل كل طفل التحدي للجري، بسرعة في وضع غريب؟
- هل يبذل كل طفل أقصى جهد في تحقيق الفوز؟

تتابع الغابة

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع.

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

1. يرسم خط للبداية وآخر للنهاية. يقسم اللاعبون إلى فرق متساوية العدد، ويتكون كل فريق من 4 – 6 لاعبين.
2. يقف كل فريق في قاطرة خلف خط البداية. ويحمل لاعبو كل قاطرة أرقاما مسلسلة، وتتفق الفرق جميعها في هذه الأرقام. وعند الإشارة يتحرك اللاعب الأول إلى خط النهاية مع تقليد حيوان معين

كالأسد مثلا بالجري على أربع، ثم يعود للمس اللاعب الثاني في القاطرة الذي يجري إلى خط



النهاية مع تقليد حيوان آخر كالكانجرو مثلا، فيجري اللاعب مع ضم القدمين، وهكذا يقوم اللاعبون الذينة

يحملون رقماً واحداً بتقليد حيوان معين يختلف عن الحيوان الذي يحدد لغيرهم. ويفوز الفريق الذي ينتهي أولا.

3. يمكن تحديد الحيوانات الآتية: الفيل ، ويقوم اللاعبون حينئذ برفع الذراعين أماماً وتشبيك اليدين ثم ارجحة الذراعين من جانب لآخر أثناء الجري. النمر: ويقوم اللاعبون بالجري على اليدين وقدم واحدة. الضفدعة: الجري من وضع ثني الركبتين كاملا. القردة: الجري ثم الوثب. الغراب: الحجل على قدم واحدة.

التقويم

- هل يعرف كل لاعب الحركة التي ينبغي عليه أن يؤديها أثناء الجري؟
- هل يستطيع كل لاعب أداء الحركة المطلوبة.
- هل يقوم كل طفل ببذل أقصى جهده في السباق؟

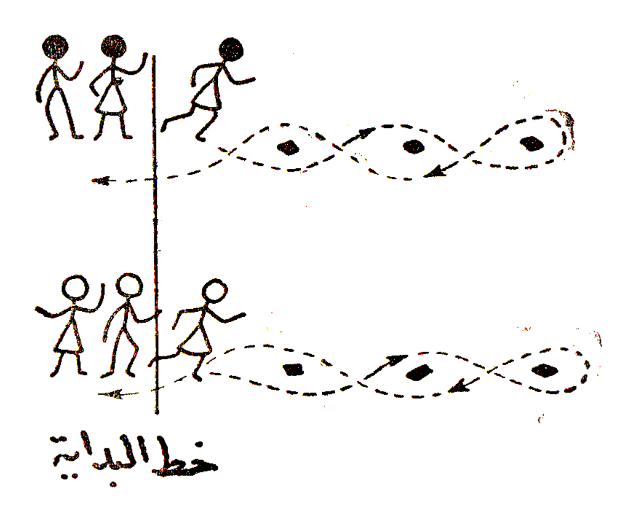
التتابع اللولبي

صفوف الدراسة: الثلاث – الرابع

اللاعبون: أي عدد من اللاعبين.

الأدوات: ثلاث صوالج أو أكياس حب لكل فريق

1. يقسم اللاعبون إلى فرق متساوية العدد. ويقف كل فريق في قاطرة خلف خط البداية. وتوضع صوالج كل فريق أمامه بحيث يبعد آخر صولج عن خط البداية بمقدار حوالي ثلاثين قدما وتكون المسافة بين الصولج والآخر حوالي خمسة أقدم.



2. وعند الإشارة، يجري اللاعب الأول من كل قاطرة إلى صوالج فريقه، متجهاً نحو يمين الصولج الأول، ثم ينحرف للاتجاه نحو يسار الصولج الثاني، وهكذا يجري اللاعب بين الصوالج في شكل لولبي أو في شكل حرف ثمانية بالأفرنكي، ثم يعود بنفس الطريقة إلى خط البداية ليلمس اللاعب التالي في القاطرة.

3. ويفوز الفريق الذي يعود جميع أفراده إلى خط البداية أولا.

التقويم:

- هل تتوافر لكل طفل المهارة في الجري المتعرج السريع حول الصوالج دون أن يفقد اتزانه؟
- هل يمنح اللاعبون فرصة للتدريب على المهارة قبل بداية السباق؟
- هل ينمي اللاعبون الشعور بالثقة في النفس لدى بعضهم البعض

الآخر؟

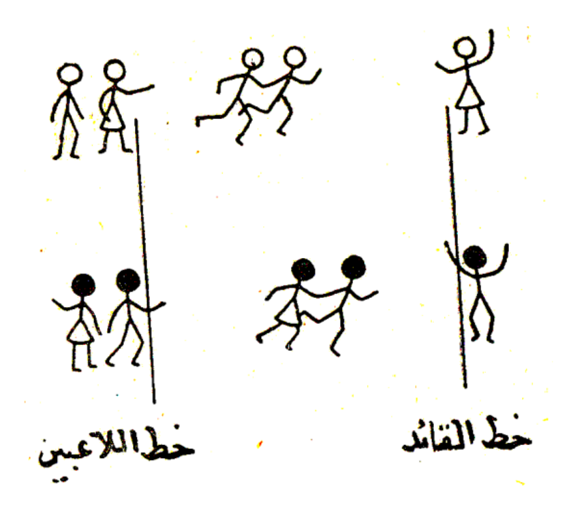
- هل يشجع الفريق لاعبه الذي يجري؟
- هل يتجنب اللاعبون التعليق بعضهم على البعض الآخر بعبارات غير لائقة؟
- هل يتعاون اللاعبون بعضهم مع بعض الآخر في سبيل تحسين مهارتهم؟
- هل يتقبل اللاعبون النصر والهزيمة بروح طيبة؟

تتابع الإنقاذ

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع.

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

يرسم خطان يعرف احدهما بخط اللاعبين والآخر بخط القائد، ويبعدان بعضهما عن البعض الآخر مسافة مناسبة. ويقسم اللاعبون إلى فرق متساوية العدد. ويختار كل فريق قائدا يقف على "خط القائد" مواجهة لاعبي فريقه. ويقف اللاعبون في قاطرة.



عند الإشارة، يجري القائد إلى اللاعب الأول من فريقه ويسحبه من يده ويجري به إلى خط القائد، ثم يتركه ليقف خلف هذا الخط، ثم يعود ليسحب اللاعب التالي في القاطرة، وهكذا يستمر السباق وحتى تنتهي القاطرة.

ويفوز الفريق الي يصل جميع لاعبيه خلف خط القائد ويقفون في قاطرة أولا.

التقويم:

- هل يعرف كل طفل دوره في اللعب ومتى يؤديه؟
- هل يستطيع الأطفال الجري مع زميل بنجاح؟
- هل يساعدون الزميل بتكيف سرعتهم مع سرعته؟

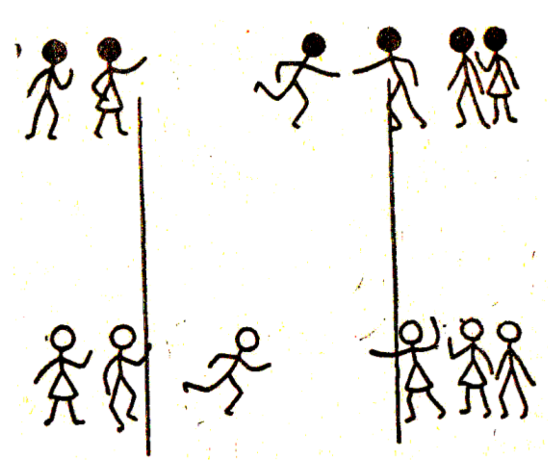
- هل يشجعون بعضهم البعض الآخر على بذل أقصى مجهود ممكن؟
- هل يقوم الأطفال بإعادة تنظيم الفرق بعد انتهاء السباق حتى تصبح الفرق أكثر تكافؤا في القوى حين إعادة السباق مرة أخرى؟
- هل يقبل كل طفل نفسه وفق قدارته الخاصة؟

تتابع المكوك

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

يرسم خطان بينهما مسافة مناسبة. ويقسم اللاعبون إلى فرق متساوية العدد. ويقف نصف أفراد كل فريق خلف أحد الخطين في مواجهة النصف الآخر.



وعند الإشارة، يجري اللاعب الأول من خط البداية حتى خط النهاية ليلمس اللاعب الأول في النصف الآخر من الفريق، ثم يذهب ليقف في نهاية قاطرة هذا النصف الآخر من الفريق، ثم يذهب ليقف في نهاية قاطرة هذا النصف الآخر. ويجري اللاعب الذي تم لمسه إلى خط البداية ليلمس اللاعب التالي. وهكذا يستمر السباق حتى يعود نصفي الفريق كل إلى مكانه قبل بداية السباق.

ويفوز الفريق الذي يعود جميع لاعبيه إلى أماكنهم الأصلية أولا.

التقويم:

- هل يقوم كل طفل لتنفيذ مراحل السباق وفق تسلسلها الصحيح (البدء عند الإشارة، الجري إلى الخط المواجه، لمس اللاعب الذي عليه الدور، الذهاب للوقوف في نهاية القاطرة، وهكذا)؟

التقويم:

- هل يستطيع كل طفل التفكير في هذا التسلل وتذكره؟
- هل يستطيع تنفيذه بنجاح في غمرة حماس السباق؟
- هل تتوافر الفرصة لدى كل طفل لتحسين مهارته؟
- هل يقوم المعلم بمساعدة الطفل على تحليل طريقته في الجري؟
- هل يقوم المعلم بتنظيم فترات للتدريب الخاص إذا اقتضى الأمر؟

تتابع قفز العصا

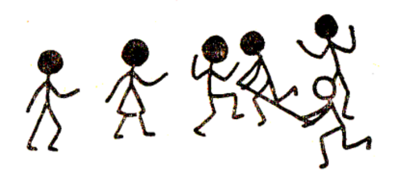
صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

الأدوات: عصا لكل فريق.

1. يقسم اللاعبون إلى فق متساوية العدد. ويقف كل فريق في قاطرة، على أن يبعد كل فريق عن الآخر بما لا يقل عن عشرة أقدام.





2. يمسك اللاعب الأول من كل فريق عصا في يده وعند الإشارة، يقوم اللاعب الأول بمناولة الطرف الآخر من العصا اللاعب الثاني فيقوم بمسكه، ويجري اللاعبان بالعصا ليثب كل لاعب في القاطرة فوقها حينما تقترب من قدميه.

3. حينما يصل اللاعبان بالعصا إلى نهاية القاطرة يترك اللاعب الأول طرف العصا الذي يمسكه، ويقف في نهاية القاطرة، بينما يجري

اللاعب الثاني بالعصا حتى بداية القاطرة فيقوم اللاعب الثالث بالقبض على الطرف الآخر للعصا. ويجري هذان اللاعبان بالعصا أسفل أقدام اللاعبين في القاطرة للوثب فوقها وهكذا يستمر السباق حتى يعود اللاعب الأول إلى مكانه الأصلي في مقدمة القاطرة.

التقويم:

- هل يعرف كل طفل الدور الذي يقوم به في السباق وهل يقف مستعدا للتحرك في الوقت الصحيح؟
- هل يبض كل لاعب على العصا بكيفية صحيحة؟
- هل يتجنب كل طفل ضرب أو عرقلة اللاعبين؟
- هل يقبض الطفل على نهاية العصا أثناء الجري؟
- هل يسقط الطفل العصا إذا سقطت من زميله؟
- هل تتوافر لدى كل طفل الثقة على أداء السباق بنجاح؟

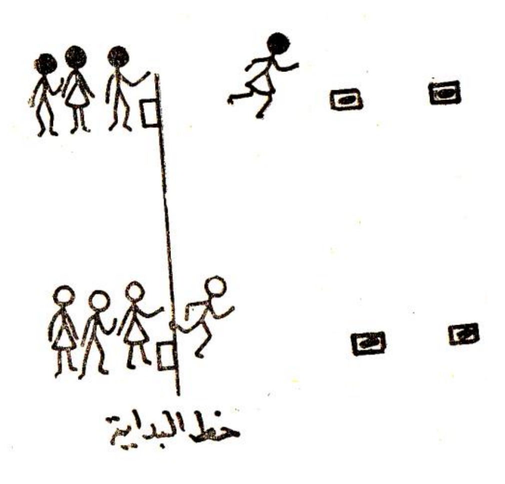
سباق البرتقال

صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

الأدوات: برتقالتين (أكياس حب – مربعات خشبية.. إلخ) لكل فريق.

1. **يقسم اللاعبون إلى فرق متساوية العدد. يقف كل فريق خلف خط البداية.**
2. **توضع سلة أمام كل فريق على خط البداية وتوضع البرتقالة الأولى في دائرة أو داخل مربع امام الفريق وعلى بعد حوالي 25 قدماً من خط البداية، وتوضع البرتقالة الأخرى في دائرة أو داخل مربع على بعد حوالي ثمانية أقدام من الأولى.**



3. **وعند الإشارة، يجري اللاعب الأول من كل فريق للحصول على البرتقالة الأولى ووضعها في الصندوق على خط البداية، ثم يعود للحصول على البرتقالة الأخرى، فيجري بها إلى الصندوق ويلمسه بالبرتقالة ثم يعود ليضعها مكانها، ثم يجري إلى خط البداية فيأخذ البرتقالة الأولى من الصندوق ويعيدها إلى مكانها، ثم يعود إلى خط**

البداية ليلمس اللاعب التالي. ويمكن أخذ البرتقالة وإعادتها إلى مكانها دون التقيد بترتيب وضعها.

4. يفوز الفريق الذي ينتهي أولا.

التقويم:

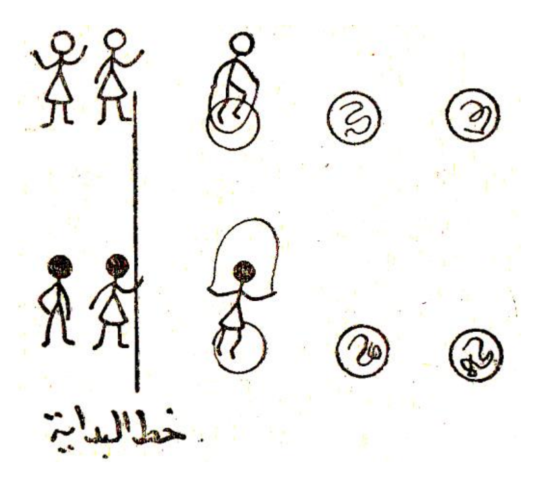
- يفكر كل طفل في كيفية تنفيذ السباق ويتذكر ترتيب تنفيذ خطواته؟
- هل يقوم كل طفل بتحسين مهارتهم على الحركة السريعة والتوقف لتناول شيء من الأرض، ثم تغيير الاتجاه بسرعة؟
- هل يبذل كل طفل أقصى جهده لتنفيذ السباق؟
- هل يتوافر الجلد لكل طفل فيستطيع الجري مسفة السباق دون أن تظهر عليه علائم التعب؟
- هل يمنح أعضاء الفري ثقتهم لكل فرد منهم؟
- هل يساعدونه على الإحساس بالنجاح؟
- هل يساعدونه على الإحساس بأنه مقبول منهم

الوثاب الثلاثاء

صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

الأدوات: ثلاثة حبال وثب لكل فريق.



1. يقسم اللاعبون إلى فرق متساوية في العدد، تقف في قاطرات خلف خط البداية. ويوضع حبل أمام كل فريق على بعد حوالي ثلاثين قدما منه، ويوضع حبل ثان على بعد عشرة أقدام من الأولى، وحبل ثالث على بعد قدمين من الثاني.

2. وعند الإشارة يجري اللاعب الأول من كل فريق إلى الحبل الأول ويتقطع من الأرض ويثب فوه مرة ثم يعيده إلى الأرض ويجري إلى الحبل الثاني ويتناوله ويثب فوقه مرتين ثم يعيده إلى الأرض ويجري إلى الحبل الثالث ويثب فوقه ثلاث مرات ثم يعوده إلى الأرض ثم يجري

إلى خط البداية ليلمس اللاعب التالي في قاطرته.

3. ويفوز الفريق الذي ينتهي أولا.

4. يمكن تنفيذ السباق مع استبدال الحبال بأشياء أخرى للوثب فوقها أو الزحف من تحتها أو تناولها وتنطيطها. إلخ.

التقويم:

- هل يستطيع الأطفال اداء المهارة المطلوبة؟
- هل تتوافر الفرصة لدى الأطفال للتدريب على المهارة إذا اقتضى الأمر ذلك؟
- هل يبدي كل طفل روحا طيبة في اجتياز الموانع؟
- هل يستطيع كل طفل أن يركز انتباهه في المشكلة التي يعالجها؟
- هل يتحكم كل طفل في انفعالاته؟
- هل يتجنب كل طفل الالتفات إلى غيره أثناء قيامه بدوره.

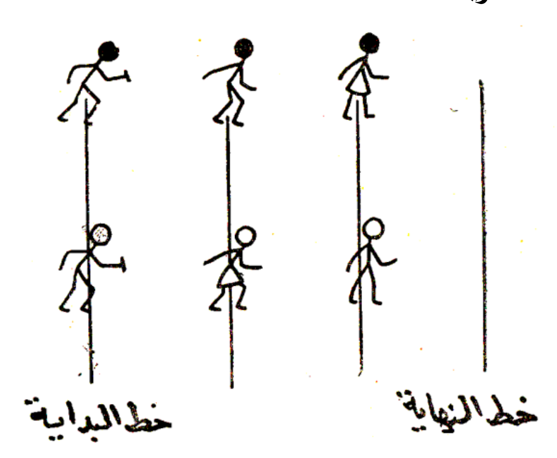
تمرير العصا

صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

الأدوات: عصا لكل فريق

1. ترسم خطوط بعرض الملعب موازية بعضها البعض الآخر وتبعد بعضها عن البعض الآخر بمقدار **30 – 60** قدما. ويقسم اللاعبون إلى فرق متساوية العدد.



2. يقف اللاعبون على الخطوط، كل لاعب على خط، ويحمل اللاعب الذي يقف على خط البداية عصا في يده. ويترك الخط الأخير للنهاية.

3. وعند الإشارة يجري اللاعب الذي يقف على خط البداية إلى اللاعب الذي يقف عل الخط الثاني ليسلمه العصا، فيقوم هذا اللاعب بدوره بالجري إلى الخط الثالث لتسليمز العصا إل اللاعب الثالث، وهكذا حتى يتسلم آخر لاعب العقصا فيجري بها إلى خط النهاية. ويقوز اللاعب الذي يصل إلى خط النهاية أولا. ويفوز الفريق الذي يصل أكبر عدد من لاعبيه إلى خط النهاية أولا.

التقويم:

- يقوم كل طفل بتمرير العصا بالكيفية الصحيحة؟
- هل يحمل العصا في يده اليمنى ويضعها في يد زميله اليسرى الممتدة خلفه؟
- هل يقوم بنقل العصا من اليد اليسرى إلى اليد الثمنى أثناء الجري؟
- هل يقوم الاعبون بوضع الخطة التي تكفل الاستفادة بأقصى سرعة جميع أعضاء الفريق؟
- هل تضع الرق أسرع لاعبيها في بداية السباق؟
- هل تضع الفرق أسرع لاعبيها في نهاية السباق؟
- هل يقوم كل طفل ببذل أقصى جهد ممكن؟

الرمي والجري

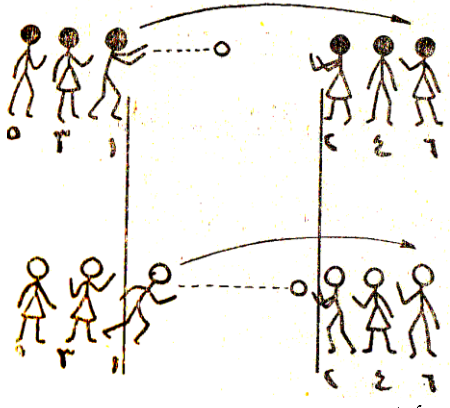
صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

الأدوات: كرة لكل فريق

1. يقسم اللاعبون إلى فرق متساوية العدد ويقسم كل فريق إلى نصفين يقف كل منهما في مواجهة الآخر في قاطرة خلف خط. ويبعد الخطان بعضهما عن البعض الآخر مسافة 20 –30 قدماً مما يتوقف على مهارة اللاعبين.

2. تعطى كرة للاعب الأول على خط البداية. وعند الإشارة يقوم هذا اللاعب برمي الكرة إلى اللاعب الأول من صف الفريق الآخر المواجه لهم، ثم يجري ليقف في نهاية بتمريرها إلى اللاعب رقم (3)، ثم يجري ليقف في نهاية قاطرة نصف الفريق الآخر وهكذا يستمر السباق حتى يعود نصفي الفريق إلى أماكنهم الأصلية.



يفوز الفريق الذي ينتهي أولا.

3. إذا خرجت الكرة عن حدود الملعب، يجب على المتسبب في خروجها أن يقوم بإعادتها وأن يعود إلى مكانه حيث يقوم بتمريرها.

التقويم:

- هل يدرك كل طفل أنه ليس مسئولا عن استقبال التمريرة فقط بل عن تمرير الكرة بمهارة إلى شخص آخر أيضا؟
- هل يتحرك كل طفل بسرعة وكفاية؟
- هل يدرك كل طفل أن نجاحه مرتبط بنجاح زملائه فيعمل على مساعدتهم؟

الفصل السادس

ألعاب حجرة الدراسة

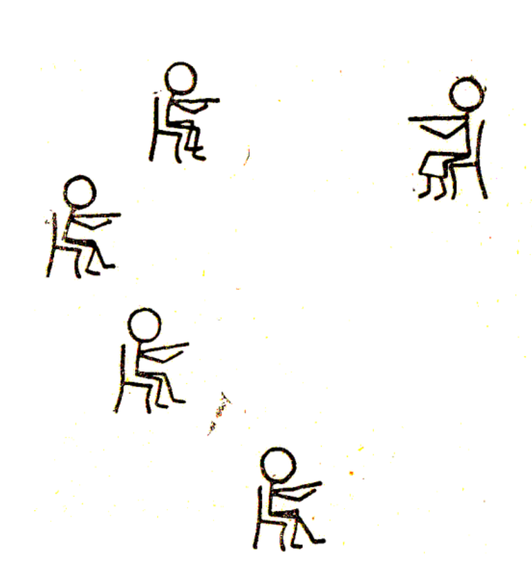
قد تحول سوء الأحوال الجوية أو غير ذلك من الظروف دون خروج الأطفال إلى الملعب، وممارسة ألعابهم في الهواء الطلق. ويمكن في مثل هذه الظروف مزاولة بعض الألعاب داخل حجرة الدراسة. ونذكر في هذا الفصل أمثلة لهذه الألعاب.

صيد الأسد

صفوف الدراسة: الأول – الثاني

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

1. يجلس اللاعبون على المقاعد أو على الأرض في مواجهة المعلم. يحكي المعلم قصة عن صيد الأسد مثلا، ويقوم بأداء حركات توقينية بغرض الشرح والتفسير ويقوم الأطفال بتقليد حركات المعلم.
2. ويعتمد المعلم على خيال الأطفال في سرد القصة،



فيقول مثلا "في يوم من ذات الأيام كنت أسير في الغابة (ويقوم بضرب الركبتين باليدين ليحدث صوت السير)، وإذا بي أرى أسدا قادم من بعيد (يضع يديه عل عينيه كأنه يستخدم منظاراً مكبراً)، فتطلعت حولي فوجدت نهراً وقريبا مني (يلتفت يمينا ويساراً)، فأسرعت بالجري بأقصى سرعة (يقوم بضرب الركبتين باليدين بسرعة)، حتى إذا ما وصلت إلى النهر ألقيت بنفسي فيه، وأخذت أسبح للوصول إلى الشاطئ الآخر (يؤدي حركات السباحة)، وحينما وصلت إل الشاطئ قمت بخلع ملابسي وأخذت أعصرها من الماء (يؤدي حركة خلع الملابس وعصرها).

وفجأة سمعت زئير أسد آخر، فانطلقت إلى شجرة قريبة وأخذت أتسلقها (حركة تسلق الشجرة) ثم أخذت أدور ببصري يمينا ويسارا للبحث عن الأسد (دوران الرأس) فرأيت أسداً يجلس على ربوة عالية،

فعزمت على الفرار في الحال إلى منزلي،ت فهبطت الشجرة (هبوط الشجرة) وأخذت اجري على أطراف الأصابع مختبئا وراء الأشجار حتى وصلت إلى الطريق العام الذي يصل بين الغابة وبين بلدتي، وقد وجدت العام الذي يصل بين الغابة وبين بلدتي وقد وجدت من حسن الحظ ، سيارة متجهة نحو البلدة، فرجوتم السائق أن يحملني معه فأجاب رغبتي. وهكذا انتهت الرحلة.

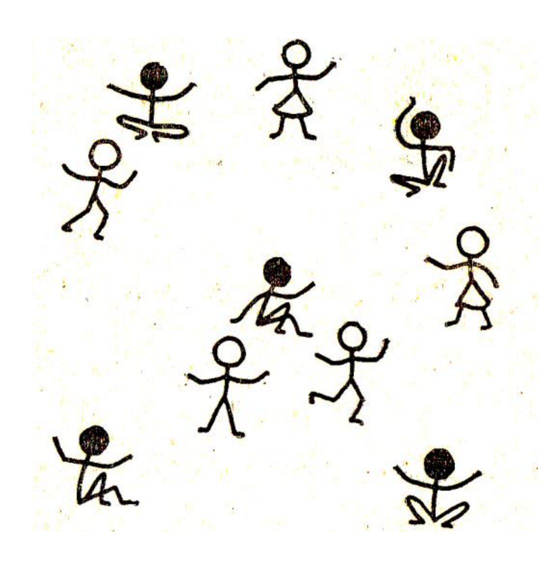
التقويم:

- هل يستجيب الأطفال بسرعة لتعبيرات وحركات المعلم؟
- هل يستمع الأطفال باهتمام؟
- هل يقومون بتتبع تسلسل القصة؟
- هل يقوم المعلم بتكرار الحركة عددا كافياً من الممرات. يسمح لكل طفل برؤيتها جيداً وتقليدها صحيحا من حيث التوقيت؟

الفراشة والزهور

صفوف الدراسة: الأول – الثاني

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.



1. يجلس نصف عدد اللاعبين ليمثلوا الأزهار.

2. يمثل النصف الآخر من اللاعبين والفراش ويطير حول الأزهار.

3. وعند الإشارة يقف الفراش مباشرة في مكانه. وتقوم الأزهار بلمس أكبر عدد يحيط بهم من الفراش . وينبغي أن تؤدي لأزهار ذلك وهم في وضع الجلوس.وتصدر الإشارة إما عن المعلم، أو عن الموسيقي، فنعزف الموسيقى طوال فترة طيران الفراش، ثم تتوقف فجأة عن العزف، وحينئذ ينبغي أن يقف الفراش مباشرة في مكانه.

4. من يلمس من الفراش يصبح زهوراً ويجلس على الأرض. وتستمر اللعبة حتى يتم مسك جميع الفراش.

5. تتبادل كل من الأزهار والفراش دوريهما فتصبح الأزهار فراشا، ويصير الفراش أزهاراً، ويستأنف اللعب من جديد.

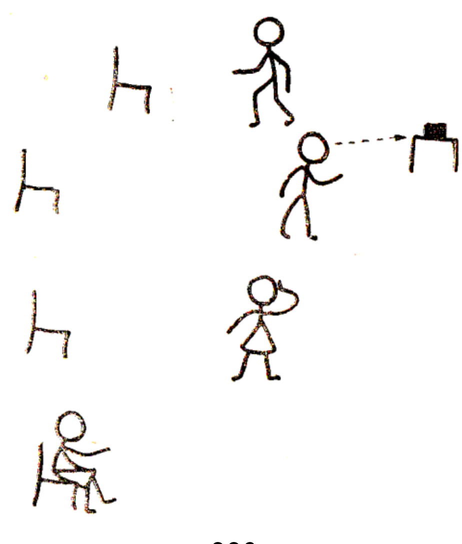
التقويم:

- هل يحس الأطفال بأنهم فراش ، ويعبرون عن هذا الإحساس أثناء طيرانهم بحركات حرة؟
- هل تتوافر لدى الفراش القدرة على التوقف عن الطيران فجأة عند الإشارة؟
- هل تحافظ الزهور على وضع الجلوس أثناء مسك الفراش؟

اكتشاف الجوهرة

صفوف الدراسة: الأول – الثاني

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.



1. يختار الأطفال شيئاً ما يمكن إخفاؤه.

2. يختار أحد الأطفال القيام بإخفاء الشيء المتفق عليه ويغادر جميع الأطفال الحجرة عدا الطفل الذي يقوم بإخفاء الشيء، فيخفيه بطريقة تمكن الأطفال من رؤية الشيء.

3. يستدعى الأطفال إلى الحجرة للبحث عن الشيء. ويقوم الطفل الذي أخفاه و بالنظر إلى جهة من الحجرة ليس بها الشيء بغرض خداع وتضليل زملائهم.

4. ومن ينجح من الأطفال في اكتشاف الشيء يجلس في مقعده، ويستمر باقي الأطفال في البحث حتى يمكن كل طفل من رؤية الشيء، ويقوم أول لاعب اكتشف الشيء بدور إخفائه حين استئناف اللعب.

5. وإذا استمر الأطفال في البحث عن الشيء المختفي ، دون أن يهتدوا غليه ، ينبغي أن تقدم المساعدة إليهم بإلقاء بعض التعليقات التي تتصل بالمكان المراد الاهتداء إليه.

التقويم:

- هل يقوم الأطفال بتركيز نشاطهم في البحث عن الشيء لا الجري حول المكان دون هدف؟

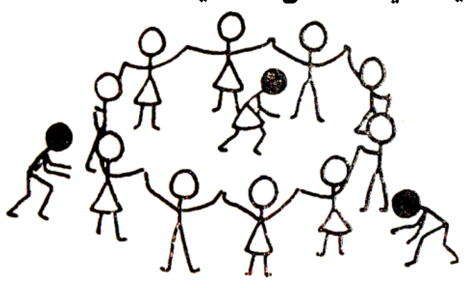
- هل يذهب الطفل إلى مقعده بهدوء حينما يهتدي إلى الشيء دون أن يتلفت نظر غيره إلى مكان الشيء؟

- هل يقوم الأطفال بالتلميح لغيرهم عن الشيء المختفي، دون مبرر؟

مصيدة الفيران

صفوف الدراسة: الأول – الثاني

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.



1. يقف نصف الأطفال في دائرة مع تشبيك الأيدي لتكوين مصيدة وتكون المصيدة مفتوحة حينما يرفع الأطفال أيديهم عالياً، وتكون المصيدة مغلقة حينما يخفض الأطفال أيديهم أسفل.

2. ويقوم النصف الآخر من الأطفال بدور "الفيران". وتبدأ اللعبة بفتح المصيدة، فتجري الفيران من خارجها إلى داخلها، ومن داخلها إلى خارجها،. فإذا نادى القائد "امسك" تغلق المصيدة، ويعتبر من بداخلها من الفيران ممسوكا.

3. وينضم من يمسك من الفيران إلى دائرة المصيدة. وينادي القائد "افتح المصيدة" فيستأنف اللعب من جديد.

4. حينما يتم مسك جميع الفيران، يتبادل كل من أطفال الفيران والمصيدة دور بعضهما البعض الآخر فتكون الفيران دائرة وتصبح المصيدة، ويقوم أطفال المصيدة بدور الفيران.

5. يجب على الفيران بمجرد غلق المصيدة عدم الخروج منها، وإلا اعتبر من يخالف ذلك ممسوكا.

التقويم:

- هل يقوم القائد بإدارة اللمبة بكفاية؟
- هل تغلق وتفتح المصيدة عند الإشارة بسرعة؟
- هل تتقبل الفيران المسك دون اعتراض أو شكوى؟
- هل يتحركون بسرعة للانضمام إلى الدائرة؟

البندقة الطائرة

صفوف الدراسة: الأول – الثاني

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

1. يختار أحد اللاعبين ليقوم بدور الطائر، فيحول بندقة (قطعة من الطباشير) ويجري بها حول الحجرة. ويجلس باقي اللاعبين في مقاعدهم مع غمض العينين ومد إحدى الذراعين أماما.









2. يلقي الطائر البندقة في يد أحد اللاعبين، فيقوم هذا اللاعب بمطاردة الطائر محاولا مسكه، وإذا نجح الطائر في الوصول إلى مقعد اللاعب الذي يطارده قبل ان يمسكه، فإنه يستأنف اللعب كطائر مرة أخرى (أو يختار غيره ليقوم بدور الطائرة). وإذا نجح المطارد في مسك الطائر قبل أن يصل إلى المقعد. يصبح المطارد الطائر الذي يستأنف اللعب من جديد.

3. إذا استمرت المطاردة مدة طويلة دون أن يحقق المطارد أو الطائر هدفه، يطلب القائد من اللاعبين العد بصوت مرتفع عشر (أو عشرين) عدة. فإذا لم ينجح المطارد أو الطائر خلال هذا الزمن، يذهبان إلى مقعديهما ويجلسان: ويختار طائر جديد.

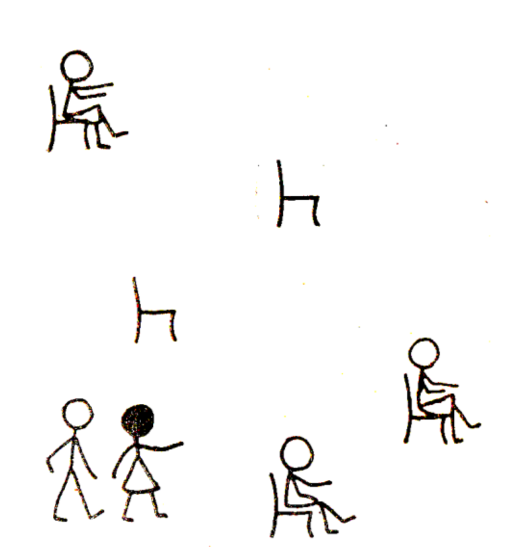
التقويم:

- هل يقوم الطائر بإسقاط البندقة في يد أحد اللاعبينة بسرعة، ولا يسير متردداً في ذلك فترة طويلة؟
- هل يستخدم الطائر خططاً معينة للتغلب على المطارد؟
- هل يقوم بتغيير اتجاهه بسرعة؟
- هل تتوافر الشجاعة للمطارد فلا يقف أمام مقعده، بل يتحرك فور سقوط البندقة في يده، في أثر الطائر؟
- هل يتجنب باقي اللاعبين التدخل أو عرقلة جري المطارد أو الطائر؟

تعال معي

صفوف الدراسة: الأول – الثاني

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.



1. يختار أحد اللاعبين ليكون قائداً. ويسير القائد حول الحجرة، ويقوم بلمس أكتاف بعض اللاعبين قائلا "تعالى معي" ويقوم من يلمس من اللاعبين بالسير خلف القائد حول الدائرة.

2. وبعد أن يقوم القائد بلمس خمسة او ستة لاعبين، يدور فجأة ويصفق بيديه فيقوم اللاعبون من خلفه بالجري كل إلى مقعدة. ومن يصل منه إلى مقعده أولا يصير قائداً، ويستأنف اللعب من جديد.

التقويم:

- هل يؤدي القائد دوره بمقدرة وكفاية؟
- هل يقوم بسرعة أختيار الأطفال؟
- هل يقوم بسحب الأطفال بعيداً عن مقاعدهم قبل أن يصدر إشارة العودة؟
- هل يقوم باختيار الأطفال الذين لم يسبق اجتيازهم؟

- هل يسحب من يلمس من اللاعبين للإشارة سريعاً؟
- هل يفكرون في أقصر الطرق التي توصلهم إلى مقاعدهم؟
- هل يتوقعون الإشارة، وهل يكونون مستعدين للتلبية؟
- هل يتعاون اللاعبون الذين يجلسون على المقاعد مع من يجري من اللاعبين؟
- هل يحتفظون بأرجلهم بعيداً عن طريق الجري؟
- هل يتجنبون تشتيت أنتباه من يجري من اللاعبين؟

الأشياء الثلاثة

صفوف الدراسة: الأول – الثاني

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.



1. يقسم اللاعبون إلى فرقة متساوية. ويجلس كل فريق في دائرة (أو في صف حسب ما يناسب مساحة الحجرة). ويوضع في منتصف الحجرة صندوق لكل فريق. ويوضع بداخل كل صندوق ثلاثة أشياء مختلفة (أكياس حب، قطع طباشير، أقلام رصاص إلخ).

2. عند الإشارة، يجري قائد كل فريق إلى الصندوق، فيأخذ منه شيئاً، ويحمله عائداً إلى فريقه،ويقوم بتمريره حول الدائرة (أو في الصف) وبمجرد أن يبدأ تمرير الشيء، يعود القائد إلى الصندوق ليحضر الشيء الثاني، فيمرره حول الدائرة ويذهب ليحضر الشيء الثالث.

3. ويقوم آخر لاعب بالدائرة (أو بالصف)، بإعادة الشيء إلى الصندوق بمجرد أن يصل إلى يده.

4. يفوز الفريق الذي يعيد الأشياء الثلاثة إلى الصندوق أولا.

التقويم:

- هل يستطيع الأطفال تداول أشياء مختلفة الحجم والوزن بسرعة ومقدرة.
- هل يستطيع كل طفل أن يركز انتباهه في الشيء الذي يحمله حتى لا يسقط منه؟
- هل يستطيع كل طفل التحكم في انفعاله؟
- هل يستطيع كل طفل تجنب المؤثرات الخارجية التي تصدر عن غيره من اللاعبين؟

البط يطير

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.







1. **يختار أحد الأطفال ليكون قائداً. يقف اللاعبون في مواجهة القائد، فينادي القائد "البط يطير"، ويحرك ذراعيه كحركة الأجنحة. ويقوم اللاعبون بتقليد حركة القائد ثم يقول القائد "العصور يطير" أو "الغراب يطير" وهكذا، ويستمر في تحريك ذراعية، فيستمر اللاعبون في تقليد حركته.**

2. **وإذا نادى القائد "الفيل يطير" أو ذكر اسم أي حيوان لا يطير، على اللاعبين حينئذ خفض أذرعتهم والوقوف دون حركة، ويعتبر اللاعب**

الذي يخطئ ويستمر في تحريك الذراعين ممسوكا، وعليه أن يجلس. (وعلى القائد أن يستمر في تحريك ذراعيه حينما يذكر اسم حيوان لا يطير حتى يخدع اللاعبين).

3. وحينما ينجح القائد في مسك عدد كبير من اللاعبين يختار قائداً جديداً ممن لم يمسك من الأطفال، ويستأنف اللعب من جديد، فيشترك جميع الاطفال في اللعب.

التقويم:

- هل يتحدث القائد بصوت واضح وطريقة مسموعة؟
- هل يقوم القائد بالتغيير في سرعة حديثة حتى يجعل اللعبة شقة مثيرة؟
- هل يسمع ويستجيب كل طفل بسرعة دون الاعتماد على غيره؟
- هل يتقبل من يسمك من اللاعبين الفشل دون امتعاض أو شكوى؟
- هل يغير القائد من حين لآخر، حتى تتاح الفرصة لأكبر عدد من اللاعبين أن يصبح قائداً؟

المضحك البائس

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.





1. يختار أحد اللاعبين ليمثل دور المضحك ، ويجلس اللاعبون في دائرة.
2. يسير المضحك حول المكان، ثم يقف أمام أي لاعب ويقوم بأداء حركات من شأنها أن تضحك ذلك اللاعب. ويجب على اللاعب أن يربت على كتف المضحك ثلاث مرات قائلا "أنت مضحك بائس" دون أن يضحك.
3. إذا نجح اللاعب في التحكم في انفعاله ولم يضحك، يذهب المضحك إلى لاعب آخر، ليحاول إضحاكه، فإذا ضحك يصيح المضحك البائس، ويحاول إضحاك غيره ، وهكذا.
4. يستمر اللعب حتى يأخذ كل لاعب دور المضحك ويفوز آخر لاعب يضحك.
5. إذا استمرت اللعبة فترة طويلة، يفوز اللاعبون الذين لم يضحكوا خلال الزمن المحدد لممارسة اللعبة.

التقويم:

- هل يحس الأطفال جميعا بروح اللعبة؟
- هل يجيد المضحك دوره؟
- هل يقوم الطفل فعلا ببذل مجهود حقيقي للتحكم في انفعاله؟
- هل يشعر كل طفل بالسرور الذي ينشأ من مواقف اللعبة؟
- هل يشترك الأطفال جميعا اشتراكا فعليا في اللعبة؟
- هل يذهب المضحك إلى كل لاعب؟

مطاردة اللوحات

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

الأدوات: لوحتان من الورق المقوى







1. يختار أحد الاطفال ليقوم بدور "الصاد"، ويحمل لوحا من الورق المقوى فوق رأسه، ولوحا آخر بيده يجلس اللاعبون على مقاعدهم. ويسير الصائد حول المكان ويعطي اللوحز الذي بيده إلى أحد اللاعبين، ثم يسرع الخطى محاولا الوصول إلى كرسي هذا اللاعب قبل أن يتمكن الاعب من الوصول غليه. وعلى اللاعب بمجرد تناول اللوح أن يضمه فوق رأسه ثم يقوم بمطاردة الصياد محاولا مسكه قبل الوصول إلى كرسيه.

2. يجب ألا يلمس أي لاعب من اللاعبين اللوحة بيده بمجرد أن يتم وضعها فوق الرأس، وإذا فقد اللاعب لوحته (إذا سقطت على الأرض) يعتبر اللاعب الآخر فائزاً؟

3. إذا استطاع الصياد الوصول إلى المقعد سالماً، أي دون أن يمسك أو يفقد لوحته، يعتبر فائزاً. وإذا تمكن المطارد (دون أن يفقد لوحته) من مسك الصياد قبل أن يصل إلى المقعد، يعتبر المطارد فائزا.

4. يصبح الفائز صياداً ، ويستأنف اللعب من جديد.

5. إذا كان عدد اللاعبين كبيراً، يمكن اختيار أكثر من صياد واحد.

التقويم:

- هل يستغرق الطفل وقتا كافيا لوضع اللوحة فوق الرأس وضعاً سليما؟

- هل يقاوم كل طفل رغبته في لمس اللوحة بعد وضعها فوق رأسه؟
- هل يستطيع لأطفال السير بسرعة وهم يحملون اللوحة باتزان؟
- هل يتعاون من يجلس من اللاعبين مع من يجري منهم
- هل يحتفظون بأرجلهم بعيداً عن طريق الجري؟
- هل يتجنبون لمس أو تشتيت انتباه من يجري من اللاعبين؟

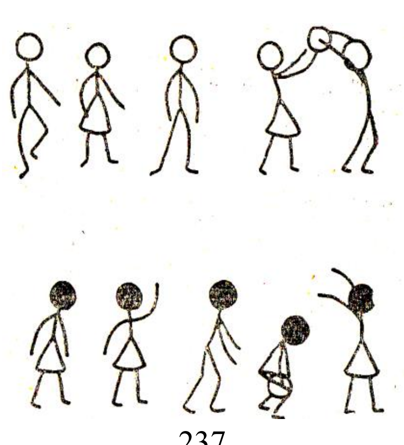
أعلى وأسفل

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

الأدوات: كرة أو كيس حب لكل فريق.

1. يقسم اللاعبون إلى فرق متساوية، ويقف كل فريق في قاطرة مع فتح القدمين.



2. تعطي الكرة (أو كيس الحب) للاعب الأول من كل قاطرة. وعند الإشارة يقوم هذا اللاعب بتمرير الكرة من فوق رأسه إلى اللاعب خلفه، الذي يقوم بدورة بتمريرها من بين رجليه إلى اللاعب الذي خلفه. وهكذا يستمر تمرير الكرة من فوق الرأس ثم من بين الرجلين حتى نهاية القاطرة.

3. حينما تصل الكرة إلى آخر لاعب في القاطرة،فإنه يرفعها فوق رأسه ليعلن أن فريقه قد أتم التمرين. ويفوز الفريق الذي ينتهي أولاً.

4. يمكن التنويع في السباق بأن تدور القاطرة للخلف، بمجرد أن تصل الكرة إلى آخر لاعب، ثم يستأنف التمرير من فوق الرأس ومن بين الرجلين حتى تصل الكرة إلى اللاعب الأول من الفريق، ويرفع اللاعب الأول الكرة عاليا فوق الرأس ليعلن أن فريقه قد أتم التمرير.

التقويم:

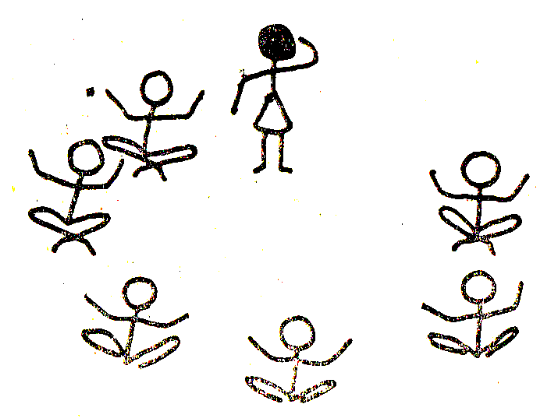
- هل يقف كل طفل في حالة استعداد ويقظة لتسلم الكرة من أي ارتفاع تصل إليه؟
- هل يتحرك الطفل سريعاً فلا يتوقف بين التسلم والتمرير؟
- هل يقوم آخر لاعب برفع الكرة عاليا بسرعة؟
- هل تتوافر لدى الأطفال القدرة على مسك الكرة بمهارة في غمرة حماس المسابقة؟

الكشاف

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع

عدد اللاعبين: 10 – 20 لاعبا بكل جماعة

يختار احد اللاعبين ليقوم يدور "الكشاف". ويغادر الحجرة. ويجلس باقي اللاعبين في دائرة.



1. يختار أحد لاعبي الدائرة، فيبدأ اداء حركة ما (مرجحة الذراعين لفت الرأس جانباً، رفع وخفض ركبة. الخ). ويقوم اللاعبون مباشرة بتقليدة

2. يستدعي الكشاف للعودة إلى الحجرة، ويحاول أن يتعرف على الشخص الذي بدأ الحركة في الدائرة. ويحاول اللاعبون تضليل الكشاف، بأن ينظروا إلى بعضهم البعض الآخر. وعلى القائد أن يحاول تضليل الكشاف أيضاً بأن ينظر إلى لاعب آخر على أنه هو القائد، وأن يتجنب أداء حركة جديدة وأنظار الكشاف متجهة إليه.

3. إذا نجح الكشاف في التعرف على القائد خلال ثلاث محاولات،

يصبح له الحق في اختيار كشاف جديد. أما إذا فشل في ذلك يختار القائد كشافاً جديدا. وحينما يغادر الكشاف، الجديد الحجرة، يختار القائد ائداً جديداً ليستأنف اللعب.

التقويم:

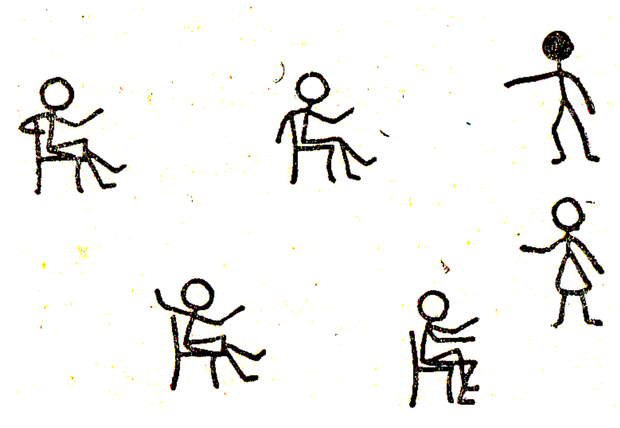
- هل يندمج اللاعبون في اللعبة ويحاول كل منهم إخفاء القائد عن الكشاف؟
- هل يستخدم الفادة حركات مبتكرة (وليست حركات مكررة مرة أخرى)؟
- هل يقوم الكشاف بالتعرف على القائد خلال فترة معقولة من الزمن؟
- هل يقع الاختيار على من لم يسبق له القيام بدور الكشاف أو دور القائد من اللاعبين؟

الساحر

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

1. يختار لاعبان، يغادر أحدهما الحجرة ويطلق عليه "الساحر"، ويظل الآخر بالحجرة ويعرف بالوسيط. ويطلب الوسيط من اللاعبين أن يختاروا شيئاً بالحجرة، وليكن "كتاب محمود" على سبيل المثال.



2. يستدعي الساحر إلى الحجرة، ويوجه إيه الوسيط أسئلة مختلفة "هل هذا الشيء هو باب الحجرة؟ هل هو شباك الحجرة؟... الخ"، فيجيب الساحر "لا"، ويستمر في الاجابة "بلا" على كل سؤال، حتى يقوم الوسيط بتوجيه سؤال يشتمل على صفة اللون "الأسود" مثل "هل هي السبورة؟" فيجيب الساحر بلا ولكنه يعرف أن السؤال التالي يشمل ذكر الشيء الصحيح " هل هو كتاب محمود؟" فتكون الإجابة بنعم؟

3. ويمكن التنويع في اللعبة، فيسأل الوسيط عن شيء أحمر أولا، ثم أخضر ثانياً، ثم أزرق ثالثا، ثم الشيء الصحيح فإن فطن اللاعبون إلى الحيلة فعلى الوسيط أن يضللهم باستخدام حيلة أخرى.

4. حينما يعلن أحد اللاعبين عن فهمه الحيلة، على الساحر أن يختبره، بأن يتخلى له عن دوره.

التقويم:

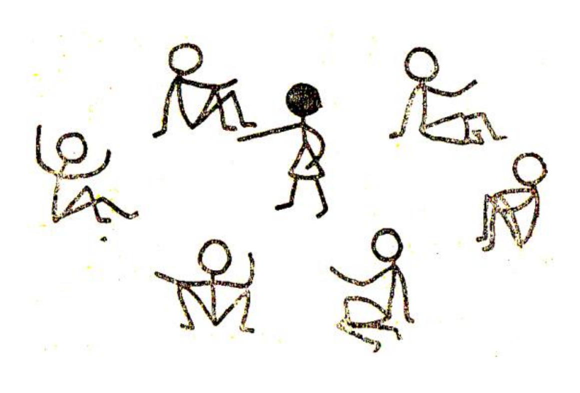
- هل يفهم كل من الساحر والوسيط دورهما جيدا؟

- هل يتدربون معا ويعدون أنفسهم جيداً لتقديم الحيلة إلى زملائهم؟
- هل يمنحون زملائهم الذين يعتقدون أنهم فهموا الحيلة، الفرصة في القيام بدور الساحر؟
- هل يقوم الساحر والوسيط بإعداد حيل جديدة لتقديمها لزملائهم؟
- هل يحصلون على حيل من خارج المدرسة؟
- هل يقومون بالإطلاع على كتب تحتوي على حيل جديدة، ويتدربون عليها؟

حيوان ، طير ، سمك

صفوف الدراسة: الثالث – الرابع

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.



1. يختار أحد اللاعبين ليكون قائداً. يقف أو يجلس اللاعبون في دائرة، ويأخذ القائد مكانه داخل الدائرة. ويقول القائد "حيوان – طير – سمك – طير" ويشير إلى أحد اللاعبين ثم يقوم بالعد عشر أعداد. وعلى اللاعب الذي أشير إليه أن يذكر أسم طير قبل أن ينتهي القائد من عد العشر العدات. وإذا كانت الكلمة الأخيرة في حديث القائد "حيوان" مثلا، وجب على اللاعب الذي أشير إليه أن يذكر اسم حيوان، وهكذا):

2. إذا نجح اللاعب الذي أشير إليه يصبح قائداً جديدا، وإذا فشل يشير القائد إلى لاعب آخر.

3. إذا كان عدد اللاعبين كبيرا، يختار أكثر من قائد واحد.

التقويم:

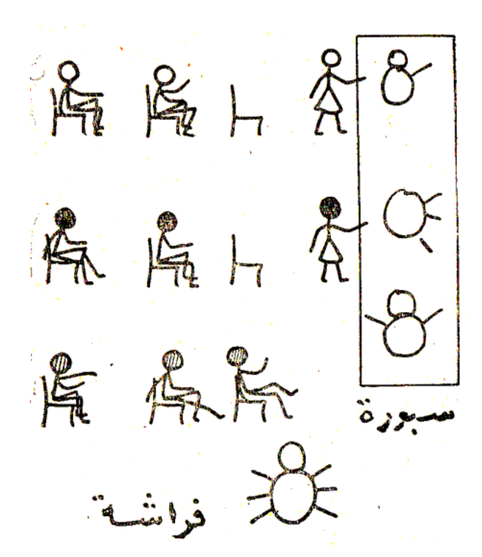
- هل يعرف كل طفل عددا من أسماء الحيوانات، والطيور والأسماك؟
- هل يحاول كل طفل أن يذكر الاسم بسرعة دون الانتظار طوال الفترة التي يقوم القائد بالعد فيها؟
- هل يقوم القائد بدوره بمقدرة وكفاية؟
- هل يتحرك سريعاً من لاعب إلى لاعب؟
- هل يتكلم بوضوح؟

تتابع الفراشة

صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

1. **يقسم اللاعبون إلى فرق متساوية. ويجلس كل فريق في قاطرة في مواجهة السبورة.**



2. **وعند الإشارة يجري اللاعب الأول من كل فريق نحو السبورة، ويرسم جزءا من "فراشة"، ثم يترك الطباشيرة ويعود إلى مقعدة، وحينما يجلس في مقعدة، يذهب اللاعب الثاني من الفريق إلى السبورة. وهكذا. ويفوز الفريق الذي ينتهي أولا.**

3. **يتوقف تحديد عدد أرجل أو أعين أو آذان الفراشة على عدد اللاعبين الئين يشتمل عليهم الفريق.**

التقويم:

- هول يعرف كل طفل الشكل الذي ينبغي أن ينتهي إليه الرسم؟
- هل يفكر كل طفل في الجزء من الفراشة الذي سوف يرسمه قبل أن يذهب إلى السبورة؟
- هل يقوم الاطفال بتشجيع بعضهم البعض الآخر؟
- هل يتجنبون السخرية بعشهم بالبعض الآخر؟
- هل يتجنبون إرشاد من عليه الدور منهم إلى ما يراد منه رسمه؟

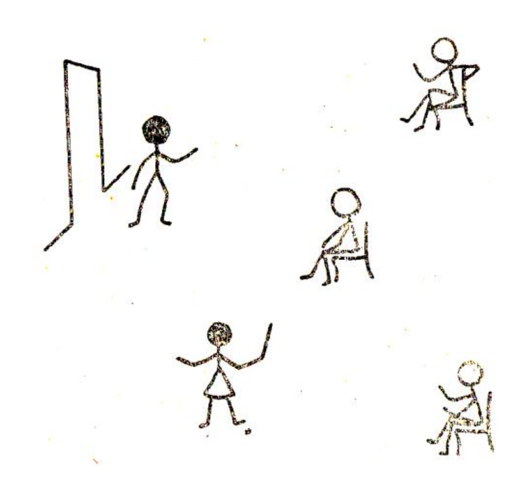
العصا السحرية

صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

الأدوات: عصا صغيرة

1. يختار لاعبان أحدهما يمثل الساحر والآخر يمثل الوسيط ويحمل في يده عصا صغيرة. يجلس اللاعبون في مقاعدهم. ويغادر الساحر الحجرة.



2. يختار اللاعبون شيئا معينا بالحجرة، ويستدعي الساحر للكشف عنه، يسأل الوسيط الساحر جملة أسئلة "هل هو هذا الشيء؟" ، "هل ذاك الشيء؟" فيجيب الساحر "لا". فإذا ما أشار الوسيط بالعصا إلى لاعب يكون قد أشار إليه قبل أن يغادر الساحر الحجرة مباشرة، فإن هذه الإشارة تعني أن السؤال التالي يتضمن الإجابة، فيسأل الوسيط "هل هو باب الحجرة" فيجيب الساحر "نعم".

التقويم:

- هل يقوم الوسيط بالإشارة بالعصا نحو لاعب معين بطريقة تمكن الساحر من رؤيته قبل مغادرة الحجرة؟
- هل يشترك جميع اللاعبين في اللعبة أشتراكا فعليا؟
- هل يسمح الاعب الذي يعتقد أنه كسف الحيلة بممارستها أمام

زملائه؟

- هل يترك الوسيط الحرية الكاملة للاعبين في اختيار الشيء المراد الكشف عنه؟
- هل يقوم الساحر والوسيط بتقديم حيل أخرى؟

الكشافون

صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

الأدوات: قطعة نقود.

1. يقسم اللاعبون إلى فريقين فيطلق على أحدهما "الكشافون"، ويطلق على الآخر "الحمالون":
2. يحمل قائد الحمالين قطعة نقود بين راحتي يديه، ويقوم بتمرير يديه بين راحتي أيدي زملائه الممتدة أماماً، ويترك قطعة النقود بين يدي أحدهم. ويقوم الكاشفون بملاحظة ذلك ويحاول التعرف على الحمال الذي حصل على قطة النقود.



3. حينما ينتهي قائد الحمالين من مهمته، ينادي قائد الكشافين "قفوا أيها الحمالون" فيقف جميع الحمالين مع رفع الذراعين عاليا فوق الرأس، ثم ينادي قائد الكشافين "أجلسوا أيها الحمالون" فيجلس الحمالون على مقاعدهم مع مد الذراعين أماماً.

4. إذا رأى احد الكشافين أنه يستطيع الكشف عن الحمال الذي يحرز قطعة النقود، عليه أن يرفع يده، فيمنحه قائد الكشافين الفرصة. وتسجل عدد المرات التي يحاول فيها الكشافون التعرف على حامل قطعة النقود، حتى يتم الكشف عنها. وحينئذ يتبادل الفريقان دوريهما فيصبح الكشافون حمالين والحمالين كشافين.

5. يفوز الفريقين الذي يسجل أقل عدد من المرات خلال الزمن المحدد للعبة.

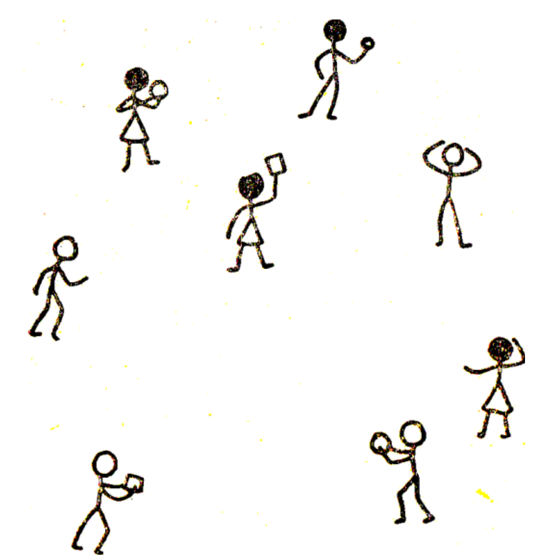
التقويم

- هل يفهم كل لاعب اللعبة ويستجيب لقواعدها استجابة صحيحة؟
- هل يقوم القادة بأداء دورهم بمقدرة وكفاية؟
- هل يتحرك قائد الحمالين بسرعة لوضع قطعة النقود بين راحتي أحد اللاعبين؟
- هل يصدر قائد الكشافين تعليماته بوضوح؟
- هل يتجنب القادة الانحياز إلى احد الزملاء؟
- هل يتجنب الأطفال الإحساس بالضيق نحو من يفشل في التعرف على حامل قطعة النقود؟

الجمع

صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.



1. يقسم اللاعبون إلى فريقين. وتعطي قائمة لكل فريق ويطلب من الفريق جمع الأشياء الموضحة بالقائمة خلال زمن معين. ويفوز الفريق الذي يجمع ما في قائمته من أشياء في الزمن المحدد أولا.

2. ومن أمثلة ما يذكر بالقائمة ما يأتي.

أ. قلم رصاص أصفر.

ب. كتاب يحمل صورة كلب.

ت. حذاء أحمر.

ث. خط طوله ثلاث بوصات.

ج. كتاب يتضمن ذكر "ذرة" في النصف الأول من إحدى صفحاته.

ح. ظرف بريد.

3. يراعي أن تكون الأشياء لها صلة بما يدرس الأطفال بصفوفهم الدراسية.

التقويم:

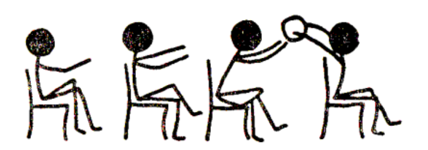
- هل تتصل الأشياء المسجلة بالقائمة بحياة الجماعة المدرسية؟
- هل يقوم كل فريق بتنظيم نفسه وتوزيع العمل على أعضائه؟
- هل يساهم كل لاعب مساهمة فعالة مخلصة في اللعبة؟

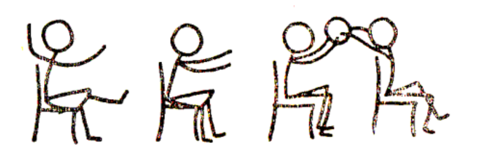
كرة المقاعد

صفوف الدراسة: الخامس – السادس

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

الأدوات: كرة لكل فريق





1. يقسم اللاعبون إلى فريقين. يجلس كل فريق في مقاعدة في قاطرة.

2. تعطي كرة اللاعب الأول من كل قاطرة. وعند الإشارة يقوم هذا اللاعب بتمرير الكرة من فوق رأسه إلى اللاعب خلفه ويقوم هذا اللاعب بتسلم الكرة وتمريرها من فوق الرأس إلى اللاعب التالي، وهكذا حتى نهاية القاطرة.

3. وحينما يتسلم آخر لاعب في القاطرة الكرة، يحملها إلى أول القاطرة ويجلس في أول مقعد، ويقوم باقي اللاعبين بالتحرك خلفا ليجلس كل منهم في المقعد الذي خلفه ويستأنف تمرير الكرة حتى يعود كل لاعب إلى مقعدة الأصلي. ويفوز الفريق الذي ينتهي أولا.

4. إذا فقد لاعب الكرة فيجب ألا يمررها إلا بعد أن يحصل عليها ويجلس في مقعده.

التقويم:

- هل يحمل اللاعبون الكرة إلى بداية القاطرة دون أن يصطدموا بعضهم بالبعض الآخر؟
- هل يستطيع كل طفل التركيز على أداء دورة في تسلم الكرة ثم تمريرها؟
- هل يستطيع كل طفل إعادة الكرة بسرعة حينما تسقط على الأرض؟
- هل يتحرك كل طفل إلى المقعد الصحيح في الوقت المناسب؟
- هل يتقبل الأطفال النصر والهزيمة بروح طيبة؟

الملاحظة

صفوف الدراسة: الخامس – السادس.

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.



1. **يقسم اللاعبون إلى فريقين، فريق يجلس على المقاعد، والفريق الآخر يقف في صف أمام الفريق الأول، ويحمل كل طفل من الفريق في الصف شيئاً في يده. يقوم أفراد الفريق الأول بملاحظة الأشياء التي يحملها أطفال الفريق الآخر خلال دقيقة من الزمن.**
2. **ينصرف الأطفال الذين يحملون الأشياء من الحجرة ويطلب من أفراد الفريق بالحجرة تسجيل أكبر عدد ممكن من الأشياء التي يحملها أفراد الفريق المنافس، وترتيب خروج أفراده من الحجرة.**
3. **يتبادل أفراد الفريق بالحجرة قوائم تسجيلهم، ويستدعي الفريق المنافس إلى الحجرة، فيدخلون بنفس الترتيب الذي خرجوا به من الحجرة ويقوم كل طفل يحمل قائمة تسجيل بمراجعتها. ويفوز صاحب القائمة التي تضم أكبر عدد من الأشياء وأصح ترتيب خرج به أفراد**

الفريق المنافس.

4. ويمكن التنويع في اللعبة بوضع عدد من الأشياء على منضدة أمام الأطفال ليقوموا بملاحظتها مدة دقيقة، ثم تغطية الأشياء ويقوم اللاعبون بتسجيل أكبر عدد منها.

التقويم:

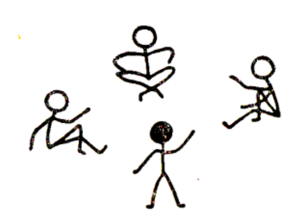
- هل يقوم كل طفل بتركيز انتباهه في اللعبة؟
- هل يساعد الأطفال بعضهم البعض الآخر في أداء دورهم؟
- هل يتجنب كل منهم تشتيت انتباه الآخرين؟
- هل يلزمون السكون التام حتى ينتهي جميع زملائهم من تسجيل الأشياء؟

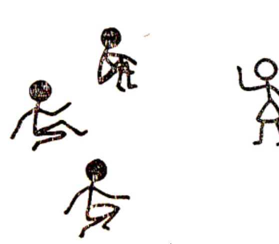
استجواب النائب

صفوف الدراسة: الخامس – السادس.

عدد اللاعبين: أي عدد من اللاعبين.

1. يقسم اللاعبون إلى فريقين. ويختار كل فريق نائبا عنه، ويتفق كل فريق على شيء معين.
2. يذهب نائب كل فريق إلى الفريق الآخر الذي يحاول أن يتعرف على الشيء الذي اتفق عليه النائب مع فريقه وذلك بتوجيه أسئلة مختلفة إليه، وعلى النائب أن يجيب "بنعم" أو "لا" "لا أعرف".





3. ويفوز الفريق الذي يتعرف على الشيء أولا.
4. ويمكن أحتساب نقطة للاعب الذي يتعرف على الشيء أولا، ثم يذهب النائب إلى فريقه ويتفق على شيء آخر ، ويعود إلى الفريق المنافس ليتعرف على الشيء ويفوز الفريق الذي يسجل أكبر عدد من النقط خلال الزمن المحدد للعب.

التقويم:

- يقوم اللاعبون أولا بتوجيه أسئلة عامة ثم يتدرجون منها إلى الأسئلة الخاصة؟
- هل ينتبه اللاعبون إلى ما سبق أن وجهوه من أسئلة حتى لا يضيعوا الوقت في تكرارها؟
- هل ينال كل طفل الفرصة في توجيه الأسئلة؟
- هل ينتظر الطفل حتى ينتهي زميله من توجيه سؤاله وتلقي الرد عليه، قبل أن يقوم بتوجيه سؤاله؟

الفهرس

- المقدمة 5
- الفصل الأول .. ألعاب الجري والمطاردة 11
- الفصل الثاني .. ألعاب الرمي واللقف 71
- الفصل الثالث .. ألعاب ضرب الكرة بالقدم 129
- الفصل الرابع .. العاب ضرب الكرة باليد 165
- الفصل الخامس .. السباقات والتتابع 193
- الفصل السادس .. ألعاب حجرة الدراسة 219

الالعاب

هذا الكتاب :

يتناول الرياضات والألعاب لأطفال المرحلة الأولى من البنين والبنات ، ويتميز بأهمية خاصة ذات طابع يحدده أمران، الأول: أنه يضم مادة تربوية للمرحلة الأولى ، وذلك بتعليم كل طفل وطفلة يبلغ السادسة من عمره دون استثناء ، وإذا كان الطفل في هذه المرحلة هو مناط العملية التربوية، والطفولة بطبيعتها مرحلة الليونة والتشكل والاستجابة للمؤثرات التي تكسبن الخيرات مما يكون له أثر كبير في توجيه النمو، وتشكيل الحياة.

والأمر الثاني: أن اللعب من أنجح الوسائل التربوية لأنه أسلوب الطبيعة سيما في مرحلة الطفولة ذات الحاجة الملحة إلى الحركة الدائبة لإذابة الطاقة الحركية الكامنة في الطفل لتشكيل المهارة الخاصة بنشاط ينمي أعضاء الجسم ويدرب الحواس وينفس عن الانفعالات ويشبع الميول مما قد تصح به النفس .